

**PENGARUH *PARENTAL MEDIATION* TERHADAP
PENGUNAAN MEDIA LAYAR PADA ANAK
USIA DINI DI TAPAS ASH SHIDDIQ
SURABAYA**

SKRIPSI



oleh

**Ghefira Az Zahra
NIM. 220401110211**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH *PARENTAL MEDIATION* TERHADAP PENGGUNAAN
MEDIA LAYAR PADA ANAK USIA DINI DI TAPAS
ASH SHIDDIQ SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

oleh

Ghefira Az Zahra

NIM. 220401110211

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

PERAN PARENTAL MEDIATION TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA LAYAR PADA ANAK USIA DINI DI TAPAS ASH SHIDDIQ SURABAYA

SKRIPSI

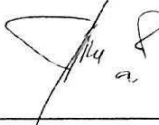
Oleh

Ghefira Az Zahra

NIM. 220401110211

Telah disetujui oleh pada tanggal, 18 Juni 2026

Oleh :

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Dosen Pembimbing 1 Hamim, S.S., M.Pd.I NIP. 19820507201802011209		18/6 2026
Dosen Pembimbing 2 Dr. Fina Hidayati, M.A. NIP. 198610092015032002		19/06 2026

Malang, 18 Juni 2026

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Fina Hidayati, M.A.

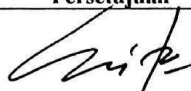
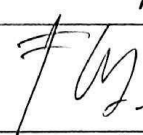
NIP. 198610092015032002

**PENGARUH *PARENTAL MEDIATION* TERHADAP
PENGUNAAN MEDIA LAYAR PADA ANAK USIA
DINI DI TAPAS ASH SHIDDIQ SURABAYA**

SKRIPSI

Oleh
Ghefira Az Zahra
NIM. 220401110211

telah diujikan dan dinyatakan LULUS oleh Dewan
Penguji Skripsi dalam Majelis Sidang Skripsi
Pada tanggal, *20 Juli* 2026

Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Penguji Utama Dr. Ermita Zakiyah, M.Th.I NIP.198701312019032007		17 Juli 2026
Ketua Penguji Dr. Fina Hidayati, M.A. NIP. 198610092015032002		20 Juli 2026
Sekretaris Penguji Hamim, M.Pd.I. NIP.19820507201802011209		20 Juli 2026

Disahkan Oleh
Dekan

Prof. Dr. Hj. Siti Mahmudah, M. Si
NIP.196710291994032001



NOTA DINAS

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah Skripsi berjudul :

**PERAN PARENTAL MEDIATION TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA
LAYAR PADA ANAK USIA DINI DI TAPAS ASH SHIDDIQ SURABAYA**

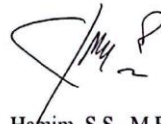
Yang ditulis oleh :

Nama : Ghefira Az Zahra
NIM : 220401110211
Program : S1 Psikologi

Saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam Sidang Ujian Skripsi.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Malang, 18 Juni 2026
Dosen Pembimbing I



Hamim, S.S., M.Pd.I
NIP. 19820507201802011209

NOTA DINAS

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah Skripsi berjudul :

**PERAN *PARENTAL MEDIATION* TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA
LAYAR PADA ANAK USIA DINI DI TAPAS ASH SHIDDIQ SURABAYA**

Yang ditulis oleh :

Nama : Ghefira Az Zahra
NIM : 220401110211
Program : S1 Psikologi

Saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam Sidang Ujian Skripsi.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Malang, 18 Juni 2026

Dosen Pembimbing II



Dr. Fina Hidayati, M.A.

NIP. 198610092015032002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ghefira Az Zahra

NIM : 220401110211

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **Pengaruh Parental Mediation Terhadap Penggunaan Media Layar Pada Anak Usia Dini Di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya**, adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sangsi.

Malang, 09 Juli 2026

Penulis,



Ghefira Az Zahra

NIM. 220401110211

MOTTO

وَأَحْسِنُوا ۚ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

“..... dan berbuat baiklah. Sungguh, Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik.”
(QS. Al-Baqarah: 222)

“I have to come to love myself, for who I am, for who I was, and for who I hope to become.”
(Kim Nam Joon)

“~even our hidden sorrows deserve to be loved” (Seventeen)

وَإِذَا سَأَلَكَ عِبَادِي عَنِّي فَإِنِّي قَرِيبٌ أُجِيبُ دَعْوَةَ الدَّاعِ إِذَا دَعَانِ فَلْيَسْتَجِيبُوا لِي وَلْيُؤْمِنُوا بِي لَعَلَّهُمْ يَرْشُدُونَ

“Apabila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang Aku, sesungguhnya Aku dekat. Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa apabila dia berdoa kepada-Ku. Maka, hendaklah mereka memenuhi (perintah)-Ku dan beriman kepada-Ku agar mereka selalu berada dalam kebenaran.”
(QS. Al-Baqarah: 186)

PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, pertolongan, kemudahan, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu Mei Ratnawati dan Bapak Anang Sugiarto tercinta, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta kepercayaan yang tidak pernah putus dalam setiap langkah kehidupan penulis. Terima kasih atas segala hal yang telah diberikan hingga penulis mampu sampai pada titik ini.
2. Kepada seluruh keluarga tercinta, terima kasih atas doa, perhatian, dan dukungan yang selalu menyertai selama perjalanan pendidikan dan penyusunan skripsi ini.
3. Kepada sahabat-sahabat terbaik, terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang selalu hadir dalam suka maupun duka, memberikan semangat, bantuan, tawa, dan kenangan yang begitu berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepada teman-teman seperjuangan selama masa perkuliahan, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan pengalaman yang telah kita lalui bersama. Semoga langkah kita selalu dimudahkan dalam meraih cita-cita masing-masing.
5. Kepada seluruh musisi yang karya-karyanya telah menemani perjalanan penulis, terima kasih telah menciptakan musik yang indah, bermakna, dan mampu menjadi teman di berbagai situasi, terutama saat menghadapi tantangan dan kelelahan dalam proses penyusunan skripsi ini. Teruslah berkarya dan menghadirkan karya-karya yang dapat menginspirasi, menguatkan, serta menemani banyak orang dalam perjalanan hidup mereka.

Terakhir, untuk diri penulis sendiri, terima kasih karena telah bertahan, berusaha, dan tidak menyerah hingga mampu menyelesaikan perjalanan ini. Semoga segala usaha yang telah dilakukan menjadi langkah awal menuju kebaikan dan keberhasilan di masa yang akan datang

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Parental Mediation terhadap Penggunaan Media Layar pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya*”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan ajaran Islam sebagai petunjuk hidup bagi umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Pd.I, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Hj. Siti Mahmudah, M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fina Hidayati, MA selaku Ketua program studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Hamim, S.S., M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, masukan, serta arahan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
5. Dr. Ermita Zakiyah M.Th.I., selaku penguji utama yang telah memberikan banyak masukan serta arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
6. Segenap sivitas akademika Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan bimbingan selama masa perkuliahan.
7. Orang tua dan keluarga penulis, atas doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta do’a dan motivasi yang tidak pernah putus dalam setiap proses yang penulis jalani.
8. Pihak TAPAS Ash Shiddiq Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan dukungan sebagai lokasi penelitian, serta seluruh orang tua/wali yang bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini.

9. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian pengasuhan digital dan penggunaan media layar pada anak usia dini.

Malang, 18 Juni 2026

Penulis,

Ghefira Az Zahra

220401110211

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
المخلص.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Anak Usia Dini	10
B. Penggunaan Media Layar (<i>Screen-Based Media Use</i>).....	13
C. <i>Parental Mediation</i>	17
D. Pengaruh <i>Parental Mediation</i> dan Penggunaan Media Berbasis Layar .	27
E. Kerangka Konseptual	30
F. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31

A.	Desain Penelitian	31
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	32
C.	Definisi Operasional	32
D.	Partisipan Penelitian	34
E.	Alat Pengumpulan Data.....	37
F.	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	40
G.	Teknik Analisa Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
B.	Pelaksanaan Penelitian	50
C.	Data Demografis Penelitian.....	51
D.	Hasil Analisis Data	52
E.	Pembahasan	61
BAB V PENUTUP		79
A.	Kesimpulan.....	79
B.	Keterbatasan Penelitian	80
C.	Saran dan Arah Penelitian Selanjutnya	81
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN.....		91

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Integrasi Ayat Al-Qur'an.....	22
Tabel 2. 2 Kajian Integrasi Hadits.....	24
Tabel 3. 1 Blueprint Alat Ukur <i>ScreenQ</i>	38
Tabel 3. 2 Blueprint Alat Ukur <i>parental mediation</i>	39
Tabel 3. 3 Uji Aiken's V Alat Ukur <i>ScreenQ</i>	41
Tabel 3. 4 Uji Aiken's V Alat Ukur <i>Parental mediation</i>	42
Tabel 3. 5 Uji Validitas <i>ScreenQ</i>	44
Tabel 3. 6 Uji Validitas <i>Parental mediation</i>	44
Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas <i>ScreenQ</i>	45
Tabel 3. 8 Uji Reliabilitas <i>parental mediation</i>	46
Tabel 4. 1 Distribusi Jenis Kelamin Anak	51
Tabel 4. 2 Distribusi Usia Anak	52
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penggunaan Media Layar	52
Tabel 4. 4 Kategorisasi Penggunaan Media Layar.....	53
Tabel 4. 5 Persentase Aspek Penggunaan Media Layar	54
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif Variabel <i>Parental mediation</i>	54
Tabel 4. 7 Kategorisasi <i>Parental mediation</i>	55
Tabel 4. 8 Persentase Aspek <i>Parental mediation</i>	55
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 4. 10 Hasil Uji Linearitas	57
Tabel 4. 11 Hasil Uji Heteroskedastisitas	57
Tabel 4. 12 Hasil Uji Regresi Linear	58
Tabel 4. 13 Hasil Uji Koefisien Regresi	58
Tabel 4. 14 Hasil Uji Koefisien Determinasi	59
Tabel 4. 15 Hasil Uji Regresi Tiap Aspek	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	30
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Blueprint</i> Alat Ukur <i>ScreenQ</i>	91
Lampiran 2 <i>Blueprint</i> Alat Ukur <i>Parental Mediation</i>	92
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	93
Lampiran 4 Penerjemahan Alat Ukur	95
Lampiran 5 <i>Backward Translation</i>	100
Lampiran 6 Tahap Penerjemahan Alat Ukur <i>ScreenQ</i>	101
Lampiran 7 Tahap Penerjemahan Alat Ukur <i>Parental Mediation</i>	106
Lampiran 8 Penilaian <i>Expert Judgement</i>	109
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian TAPAS Ash Shiddiq Surabaya	122
Lampiran 10 Analisis Data.....	123

ABSTRAK

Zahra, Ghefira Az. 2026. Pengaruh *Parental Mediation* terhadap Penggunaan Media Layar pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dosen Pembimbing : Hamim, S.S., M.Pd.I.

Penggunaan media layar telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak usia dini. Penggunaan yang tidak terkelola dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik, berinteraksi secara langsung, dan memperoleh waktu tidur yang memadai. Anak usia dini juga belum memiliki kemampuan regulasi diri yang matang sehingga masih membutuhkan keterlibatan orang tua dalam mengatur penggunaan media. Salah satu bentuk keterlibatan tersebut adalah *parental mediation*, yaitu strategi orang tua dalam mendampingi, mengarahkan, membatasi, dan mengawasi penggunaan media oleh anak. Penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat penggunaan media layar, tingkat *parental mediation*, pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar, serta pengaruh masing-masing dimensi *parental mediation* pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif noneksperimental dengan desain *cross-sectional*. Partisipan penelitian berjumlah 130 orang tua atau wali murid yang dipilih menggunakan teknik sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan menggunakan *ScreenQ* untuk mengukur penggunaan media layar dan skala *parental mediation* yang terdiri atas dimensi *co-use*, *supervision*, *active mediation*, *restrictive mediation*, dan *technical restrictions*. Penelitian ini menggunakan teknik uji coba terpakai. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif, kategorisasi berdasarkan skor baku atau *z-score*, uji asumsi klasik, regresi linear sederhana, dan regresi linear berganda dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas penggunaan media layar pada anak usia dini dan penerapan *parental mediation* oleh orang tua berada pada kategori sedang. *Parental mediation* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan media layar ($\beta = -0,719$; $p < 0,001$) dengan nilai R Square sebesar 0,626, yang menunjukkan bahwa *parental mediation* mampu menjelaskan 62,6% variasi penggunaan media layar, sedangkan 37,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Berdasarkan analisis per aspek, *active mediation*, *supervision*, dan *technical safety guidance* berpengaruh negatif signifikan terhadap penggunaan media layar, sedangkan *co-use* dan *restrictive mediation* tidak berpengaruh signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan orang tua melalui komunikasi aktif, pengawasan, dan pemanfaatan fitur keamanan digital dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengoptimalkan penggunaan media layar pada anak usia dini serta menjadi dasar bagi penyusunan program edukasi digital bagi orang tua di lingkungan keluarga maupun sekolah.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, *Parental Mediation*, Penggunaan Media Layar

ABSTRACT

Zahra, Ghefira Az. 2026. *The Role of Parental Mediation in Screen-Based Media Use among Young Children at TAPAS Ash Shiddiq Surabaya*. Undergraduate Thesis. Faculty of Psychology, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Supervisor : Hamim, S.S., M.Pd.I.

Screen-based media use has become an integral part of young children's daily lives. Unregulated use may reduce opportunities for physical activity, direct social interaction, and adequate sleep. Because young children have limited self-regulation abilities, parental involvement is essential in managing their media use. One important strategy is parental mediation, which includes parents' efforts to guide, supervise, accompany, and regulate children's media use. This study aimed to examine the levels of screen-based media use and parental mediation, as well as the influence of parental mediation and its dimensions on screen-based media use among young children at TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.

This study employed a quantitative non-experimental approach with a cross-sectional design. Participants consisted of 130 parents or guardians selected through total sampling. Data were collected using the ScreenQ to assess children's screen-based media use and a parental mediation scale covering co-use, supervision, active mediation, restrictive mediation, and technical restrictions. A tryout-used procedure was applied, and data were analyzed using descriptive statistics, z-score categorization, classical assumption tests, simple linear regression, and multiple linear regression in IBM SPSS Statistics version 22.

The findings indicated that both children's screen-based media use and parental mediation were generally at a moderate level. Parental mediation had a significant negative effect on screen-based media use ($\beta = -0.719$, $p < 0.001$), explaining 62.6% of the variance ($R^2 = 0.626$). Among its dimensions, active mediation, supervision, and technical restrictions significantly reduced screen-based media use, whereas co-use and restrictive mediation showed no significant effects. These findings highlight the importance of active parental involvement through communication, supervision, and the use of digital safety features to promote healthier screen media use among young children and provide evidence for developing digital parenting education programs in family and school settings.

Keywords: Early Childhood, Parental Mediation, Screen-Based Media Use

الملخص

الزهرة، غافرة. ٢٠٢٦. دور الوساطة الوالدية في استخدام الوسائط المعتمدة على الشاشة لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة في مؤسسة تاباس أش صديق بسورابايا. البحث الجامعي. كلية علم النفس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
المشرف: حميم، بكالوريوس الآداب، ماجستير التربية الإسلامية

أصبح استخدام الوسائط المعتمدة على الشاشة جزءًا من الأنشطة اليومية للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة. وقد يؤدي الاستخدام غير المنظم إلى تقليل فرص الأطفال في ممارسة الأنشطة البدنية، والتفاعل المباشر مع الآخرين، والحصول على وقت كافٍ للنوم. كما أن الأطفال في هذه المرحلة لم يكتسبوا بعد قدرة ناضجة على تنظيم سلوكهم، ولذلك يحتاجون إلى مشاركة الوالدين في إدارة استخدام الوسائط. ومن صور هذه المشاركة الوساطة الوالدية، وهي الاستراتيجيات التي يستخدمها الوالدان لمراقبة الأطفال وتوجيههم وتقييد استخدامهم للوسائط والإشراف عليه. ويهدف هذا البحث إلى معرفة مستوى استخدام الوسائط المعتمدة على الشاشة، ومستوى الوساطة الوالدية، ودور الوساطة الوالدية في استخدام الوسائط، وتأثير كل بُعد من أبعاد الوساطة الوالدية لدى الأطفال في مؤسسة تاباس أش صديق بسورابايا.

استخدم هذا البحث المنهج الكمي غير التجريبي بتصميم مقطعي. وبلغ عدد المشاركين 130 من الآباء أو أولياء لقياس ScreenQ الأمور، وتم اختيارهم باستخدام أسلوب العينة الشاملة. وجمعت البيانات باستخدام مقياس استخدام الوسائط المعتمدة على الشاشة، ومقياس الوساطة الوالدية الذي يتكون من الاستخدام المشترك، والإشراف، والوساطة النشطة، والوساطة التقييدية، والقيود التقنية. واستخدم البحث أسلوب التجربة المستخدمة، حيث استخدمت البيانات نفسها لاختبار صلاحية الأدوات وثباتها وإجراء التحليل الرئيس. وتم تحليل البيانات باستخدام التحليل الوصفي، والتصنيف بناءً على الدرجات المعيارية، واختبارات الافتراضات الإحصائية، والانحدار الإصدار IBM SPSS Statistics 22 الخطي البسيط، والانحدار الخطي المتعدد، بمساعدة برنامج

أظهرت النتائج أن استخدام وسائل الإعلام الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة، وتطبيق الوساطة الأبوية من قبل $\beta =$ الوالدين، كان متوسطًا. وكان للوساطة الأبوية تأثير سلبي كبير على استخدام وسائل الإعلام الرقمية تساوي 0.626، مما يشير إلى أن الوساطة الأبوية تُفسّر 62.6% من R^2 ، بقيمة $p < 0.001$ ؛ -0.719 التباين في استخدام الأطفال لوسائل الإعلام الرقمية، بينما تُفسّر عوامل أخرى خارج نطاق نموذج البحث النسبة المتبقية البالغة 37.4%. وبناءً على تحليل كل بُعد، كان للوساطة الفعّالة والإشراف والتوجيه التقني للسلامة تأثيرات سلبية كبيرة على استخدام وسائل الإعلام الرقمية، في حين لم يُظهر الاستخدام المشترك والوساطة التقييدية أي تأثيرات كبيرة. تشير هذه النتائج إلى أن زيادة مشاركة الوالدين من خلال التواصل الفعّال والإشراف واستخدام ميزات السلامة الرقمية يمكن أن تُشكّل استراتيجيات فعّالة لتحسين استخدام وسائل الإعلام الرقمية بين الأطفال الصغار، وتوفّر أساسًا لتطوير برامج تثقيفية رقمية للوالدين في كلّ من الأسرة والمدرسة

الكلمات المفتاحية: الطفولة المبكرة، الوساطة الوالدية، استخدام الوسائط المعتمدة على الشاشة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat modern, termasuk dalam pola asuh dan aktivitas anak sejak usia dini. Di era saat ini, *gadget* seperti *smartphone*, tablet, komputer, dan televisi telah menjadi bagian dari keseharian keluarga, sehingga anak-anak semakin sering terpapar penggunaan media layar (*screen-based media use*) sejak usia dini. Anak yang lahir dan tumbuh di era digital kerap disebut sebagai *digital natives* karena sejak sangat kecil sudah terekspos berbagai *gadget* dan platform digital sebagai bagian dari pengalaman hidup sehari-hari mereka (Helsper dan Eynon, 2010). Pertumbuhan teknologi digital yang pesat serta akses internet yang semakin mudah turut memperluas paparan anak usia dini terhadap penggunaan media layar dalam lingkungan rumah yang dipenuhi *gadget* (Asmayawati, 2023). Kondisi ini juga didukung oleh harga *gadget* yang kian terjangkau, desain yang mudah dioperasikan bahkan sebelum anak bisa membaca, serta kebiasaan sebagian orang tua memberikan *gadget* agar anak tenang, yang pada akhirnya membuat intensitas penggunaan media layar pada anak usia dini lebih tinggi dibandingkan generasi sebelumnya (Damayanti et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media layar pada anak usia dini telah menjadi fenomena yang semakin umum dan berpotensi membentuk rutinitas harian anak.

Fenomena meningkatnya penggunaan media layar pada anak usia dini tercermin pada berbagai data nasional. Di Indonesia, survei menunjukkan bahwa sekitar 5,9% bayi berusia di bawah 1 tahun sudah terpapar penggunaan *smartphone*, bahkan 4,33% di antaranya telah mengakses internet. Badan Pusat Statistik (BPS) juga mencatat bahwa penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini meningkat seiring bertambahnya usia: terdapat 37,02% anak usia 1–4 tahun dan 58,25% anak usia 5–6 tahun yang menggunakan *gadget*, sementara akses internet tercatat pada 33,80% anak usia 1–4 tahun dan 51,19% anak usia 5–6 tahun (Yonatan, 2025). Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media layar

pada anak usia dini sudah bukan hal yang jarang terjadi, melainkan telah menjadi kebiasaan yang semakin umum..

Temuan nasional tersebut diperkuat oleh penelitian lokal di Indonesia yang menunjukkan tingginya durasi paparan layar (*screen time*) pada anak prasekolah sebagai salah satu indikator penggunaan media layar. Studi Afifah dan Azizah (2023) terhadap 253 anak TK di Banyumas menemukan bahwa 81% anak berada dalam kategori *screen time* tinggi, yakni melebihi durasi yang direkomendasikan oleh AAP untuk usia prasekolah (sekitar ≤ 1 jam per hari pada usia 2–5 tahun dengan konten berkualitas dan pendampingan orang tua). Hasil serupa dilaporkan Nofadina et al. (2021) di Jatinangor, bahwa 52,8% anak prasekolah menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam per hari. Purwanto et al. (2021) juga melaporkan 63,1% anak di Jakarta memiliki *screen time* lebih dari 2 jam per hari. Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media layar pada anak usia dini, dengan tingginya durasi paparan layar sebagai salah satu indikator, telah menjadi bagian signifikan dari keseharian anak.

Selaras dengan gambaran tersebut, pra-penelitian eksploratif yang peneliti lakukan sebelumnya melalui mini-survei daring menggunakan *Google Form* pada tanggal 15-16 Desember 2025 menunjukkan pola penggunaan media layar pada beberapa murid TAPAS Ash Shiddiq Surabaya. Orang tua melaporkan bahwa anak biasanya menggunakan *gadget* sepulang sekolah untuk menonton *YouTube*, bermain *game* di tablet, atau sekadar mencari hiburan, dengan durasi berkisar antara 1–3 jam per hari. Pada akhir pekan, terdapat orang tua yang mengizinkan penggunaan *gadget* hingga sekitar 4–4,5 jam yang dibagi dalam beberapa sesi (pagi, siang, malam). Sebagian besar orang tua menyatakan telah menetapkan aturan, misalnya hanya boleh menggunakan *gadget* setelah belajar atau mengaji, hanya pada hari libur, atau dalam durasi tertentu sebagai bentuk *reward*. Namun, orang tua juga mengakui bahwa aturan tersebut terkadang menjadi lebih longgar ketika mereka memiliki kebutuhan mendesak, sehingga *gadget* digunakan untuk menjaga anak tetap tenang di rumah. Gambaran ini menunjukkan bahwa pada konteks TAPAS Ash Shiddiq Surabaya, penggunaan media layar pada anak usia dini telah menjadi bagian dari rutinitas harian anak di rumah.

Tingginya intensitas penggunaan media layar pada anak usia dini perlu dipahami secara seimbang karena dapat memunculkan manfaat maupun risiko, bergantung pada durasi, kualitas konten, dan pendampingan. Di satu sisi, media layar bisa bermanfaat bagi anak jika kontennya baik, digunakan tidak berlebihan, dan didampingi orang tua, sehingga tidak mengganggu waktu tidur, aktivitas fisik, dan interaksi langsung dengan orang lain (Hill et al., 2016). Di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkelola dapat berkaitan dengan berbagai masalah perkembangan. Integrasi data Survei Riskesdas (2018) menunjukkan hanya sekitar 6–7 dari 10 anak yang mencapai tahap perkembangan sesuai usianya, yang mengindikasikan masih terdapat sebagian anak yang mengalami keterlambatan atau masalah perkembangan. UNICEF (2020) juga melaporkan adanya proporsi anak yang mengalami keterlambatan perkembangan serta gangguan emosional yang dikaitkan dengan penggunaan *gadget* berlebihan. Temuan-temuan tersebut menguatkan urgensi bahwa paparan media layar yang tinggi pada usia dini dapat berkaitan dengan risiko pada perkembangan kognitif, sosial-emosional, maupun perilaku anak (Wilianti dan Hasibuan, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media layar pada anak usia dini perlu mendapat perhatian agar manfaatnya bisa dimaksimalkan dan dampak negatifnya dapat dikurangi melalui pengaturan yang tepat.

Penelitian ini menggunakan konsep penggunaan media layar (*screen-based media use*) untuk memperjelas fokus kajian. Hutton et al. (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media layar merujuk pada penggunaan media digital yang diakses melalui layar (televisi, *smartphone*, tablet, komputer), yang tidak semata-mata dinilai dari durasi paparan layar, tetapi juga dari kebiasaan dan keterpaparan media tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Sejalan dengan itu, *American Academy of Pediatrics* (AAP) dalam *policy statement “Media and Young Minds”* merekomendasikan agar anak usia di bawah 18 bulan tidak terpapar media digital kecuali untuk *video call*, sedangkan pada usia 2–5 tahun penggunaannya dibatasi sekitar 1 jam per hari dengan konten berkualitas tinggi, didampingi orang tua, serta tidak menggantikan tidur, aktivitas fisik, dan interaksi langsung (Hill et al., 2016). Dengan demikian, penggunaan media layar pada anak usia dini perlu

dikelola secara tepat agar sesuai dengan rekomendasi perkembangan yang sehat dan terhindar dari dampak negatif akibat penggunaan yang berlebihan.

Salah satu faktor yang dinilai berperan penting dalam membentuk pola penggunaan media layar anak adalah pengasuhan orang tua, khususnya melalui *parental mediation*. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa strategi *parental mediation* berkaitan dengan perilaku penggunaan media layar pada anak. Sarini et al. (2024) menemukan bahwa *parental mediation* merupakan variabel yang berpengaruh terhadap intensitas penggunaan *gadget* pada anak. Pendampingan aktif dan pembatasan oleh orang tua saat anak mengakses media layar dapat menekan durasi paparan layar serta meminimalkan risiko. Munafiah dan Latif (2022) juga menekankan perlunya peran orang tua dalam mengelola durasi paparan layar sesuai rekomendasi agar anak usia dini tidak mengalami penggunaan berlebihan. Sebaliknya, tanpa mediasi yang memadai, anak berisiko lebih tinggi memiliki pola penggunaan media layar yang kurang sehat (Manfaat dan Aulia, 2024). Secara konseptual, *parental mediation* dipahami sebagai berbagai upaya orang tua untuk mendampingi, mengatur, dan mengarahkan penggunaan media digital pada anak (Elisa et al., 2022).

Livingstone dan Helsper (2008) mendefinisikan *parental mediation* sebagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengatur, mendiskusikan, dan memantau penggunaan media oleh anak guna memaksimalkan manfaat sekaligus meminimalkan risiko. Teori *parental mediation* mengelompokkan strategi mediasi ke dalam beberapa jenis utama, yaitu mediasi aktif, mediasi restriktif, dan mediasi bersama (*co-viewing*) (Nikken dan Schols, 2015). Mediasi aktif melibatkan komunikasi proaktif orang tua dengan anak tentang konten media yang dikonsumsi, mediasi restriktif berupa pembatasan waktu atau konten media yang boleh diakses anak, sedangkan *co-viewing* berarti orang tua mendampingi anak menikmati media tanpa memberikan komentar atau aturan khusus selama kegiatan tersebut (Nikken dan Schols, 2015). Melalui strategi-strategi ini, orang tua diharapkan mampu mengarahkan penggunaan media layar anak agar lebih terkontrol dan sesuai kebutuhan perkembangan.

Berbagai penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa *parental mediation* dalam mendampingi anak saat menggunakan media layar dapat membantu melindungi anak dari penggunaan media layar yang kurang tepat. Fitzpatrick et al. (2023) menunjukkan bahwa variasi strategi *parental mediation* dapat memprediksi kepatuhan anak prasekolah terhadap rekomendasi durasi paparan layar (maksimal 1 jam per hari), sehingga strategi tertentu bersifat lebih protektif terhadap penggunaan layar berlebihan. Ramadhani dan Ismaniar (2024) menemukan adanya hubungan yang signifikan antara kontrol orang tua dan fenomena *screen time* pada anak usia dini. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa kontrol orang tua belum terlaksana secara optimal, sehingga tingkat *screen time* anak masih tergolong tinggi. Selanjutnya, Sriastuti (2025), melalui analisis regresi sederhana pada orang tua anak usia 3–6 tahun, melaporkan bahwa gaya pola asuh (otoriter, demokratis, dan permisif) berpengaruh signifikan terhadap durasi *screen time*. Pola asuh demokratis cenderung menurunkan durasi *screen time*, sedangkan pola asuh otoriter dan permisif berkaitan dengan peningkatan durasi tersebut. Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menempatkan *parental mediation* sebagai komponen penting dalam memahami variasi pola penggunaan media layar pada anak usia dini.

Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan bahwa praktik pengasuhan orang tua berkaitan dengan perilaku penggunaan layar anak, masih terdapat beberapa kesenjangan yang relevan untuk penelitian ini. Pertama, umumnya penelitian terdahulu memusatkan *outcome* pada durasi paparan layar (*screen time*) atau kepatuhan terhadap batas durasi, sehingga aspek penggunaan media layar sebagai perilaku yang lebih komprehensif, termasuk pola intensitas dan konten penggunaan dalam rutinitas harian belum tergambar secara menyeluruh (Ramadhani & Ismaniar, 2024). Kedua, faktor orang tua pada penelitian Indonesia masih banyak diposisikan sebagai kontrol orang tua atau gaya pola asuh, belum secara spesifik menguji *parental mediation* sebagai seperangkat strategi yang langsung terkait dengan pendampingan, pembatasan, dan pengarahan penggunaan media layar anak (Sriastuti, 2025). Ketiga, sebagian temuan berasal dari konteks lokasi dan budaya yang berbeda, sehingga perlu pengujian pada konteks lokal

yang spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menguji pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini dalam konteks TAPAS Ash Shiddiq Surabaya, sehingga menghasilkan bukti empiris yang lebih kontekstual untuk memahami variasi penggunaan media layar pada anak usia dini.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya pemahaman yang lebih spesifik mengenai strategi orang tua dalam mengelola penggunaan media layar anak usia dini, bukan hanya melihat pengasuhan secara umum. Pada kondisi saat ini, anak semakin mudah mengakses perangkat layar di lingkungan rumah, sementara kemampuan regulasi diri anak usia dini belum berkembang secara matang. Jika keterlibatan orang tua hanya dipahami sebagai kontrol atau pola asuh umum, maka bentuk pendampingan yang paling relevan dalam penggunaan media layar belum dapat dijelaskan secara tepat. Oleh karena itu, *parental mediation* penting diteliti karena konsep ini secara langsung menggambarkan strategi orang tua dalam mendampingi, membatasi, mengawasi, berdiskusi, dan menggunakan pengaturan teknis saat anak berinteraksi dengan media layar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris yang lebih aplikatif bagi orang tua dan lembaga pendidikan anak usia dini dalam menyusun pendampingan penggunaan media layar yang aman, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Berdasarkan landasan teoritis dan temuan empiris tersebut, dapat diasumsikan bahwa kualitas *parental mediation* berpengaruh penting dalam membentuk pola penggunaan media layar pada anak usia dini. *Parental mediation* yang dilakukan secara terarah dan konsisten diperkirakan dapat membantu menjaga intensitas penggunaan media layar anak tetap berada dalam batas yang dianjurkan serta mendorong penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dalam konteks ini, penting untuk menguji sejauh mana *parental mediation* berpengaruh terhadap intensitas penggunaan media layar pada anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi bahwa penggunaan media layar telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak usia dini dan berpotensi memberikan dampak terhadap berbagai aspek perkembangan apabila tidak dikelola secara tepat. Keterbatasan kemampuan regulasi diri pada anak usia dini menyebabkan mereka masih memerlukan pendampingan orang tua dalam mengatur penggunaan media layar. Salah satu bentuk pendampingan tersebut adalah *parental mediation*, namun tingkat penerapannya oleh orang tua dapat berbeda-beda. Meskipun *parental mediation* dipandang sebagai salah satu strategi untuk mengelola penggunaan media layar, penelitian mengenai pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini di Indonesia masih terbatas, terutama yang menggunakan instrumen *ScreenQ* dan menganalisis pengaruh setiap dimensi *parental mediation*. Selain itu, belum diketahui tingkat penggunaan media layar, tingkat *parental mediation*, serta pengaruh *parental mediation* beserta setiap dimensinya terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, fokus penelitian ini dibatasi pada pengaruh *parental mediation* sebagai variabel bebas dan penggunaan media layar anak sebagai variabel terikat. Media layar yang dimaksud dibatasi adalah pada penggunaan perangkat seperti *smartphone*, tablet, televisi, dan sejenisnya di lingkungan rumah, tanpa membahas secara mendalam bentuk penggunaan teknologi digital lain di luar media layar, sementara faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi penggunaan media layar pada anak usia dini, seperti status sosial ekonomi keluarga, tingkat pendidikan orang tua, temperamen anak, ketersediaan ruang bermain, maupun pengaruh lingkungan sekolah dan teman sebaya, tidak dianalisis secara mendalam dalam penelitian ini. Kajian penelitian dilakukan hanya di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya dengan subjek orang tua/wali dan anak usia dini yang terdaftar di lembaga tersebut. Dengan adanya batasan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih

terfokus mengenai pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya?
2. Bagaimana tingkat *parental mediation* dalam mendampingi anak menggunakan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya?
3. Apakah *parental mediation* berpengaruh terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya?
4. Bagaimana pengaruh masing-masing dimensi *parental mediation* terhadap penggunaan media layar anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui tingkat penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.
2. Mengetahui tingkat *parental mediation* dalam mendampingi anak menggunakan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.
3. Menganalisis pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.
4. Menganalisis pengaruh masing-masing dimensi *parental mediation* terhadap penggunaan media layar anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan kajian ilmu, khususnya terkait pengasuhan digital pada anak usia dini, dengan memperjelas hubungan antara *parental mediation* dan penggunaan media layar. Hasil penelitian dapat memperkaya bukti empiris mengenai bagaimana praktik *parental mediation* berpengaruh dalam membentuk intensitas penggunaan media layar pada anak usia dini, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas model, indikator, maupun variabel yang relevan dalam konteks perkembangan anak usia dini di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi orang tua/wali anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya dalam menerapkan strategi mediasi yang lebih tepat, konsisten, dan sesuai kebutuhan perkembangan anak, sehingga penggunaan media layar dapat lebih terarah dan terkendali. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi pihak TAPAS Ash Shiddiq Surabaya dalam menyusun atau memperkuat kegiatan edukasi *parenting/digital parenting* (misalnya sosialisasi pendampingan dan pembatasan *gadget*) sebagai upaya mendukung tumbuh kembang anak usia dini secara optimal.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan istilah yang sering digunakan untuk merujuk pada tahap awal perkembangan manusia sejak lahir hingga memasuki usia pendidikan dasar. Beberapa ahli dan lembaga memberikan batasan usia yang sedikit berbeda. Dalam literatur psikologi perkembangan klasik, Santrock (2002) mendefinisikan *early childhood* sebagai masa sejak akhir masa bayi (setar usia 2 tahun) hingga sekitar usia 5 atau 6 tahun, ketika anak mulai lebih mandiri, dapat mengurus diri sendiri, siap memasuki sekolah, dan menghabiskan banyak waktu bermain dengan teman sebaya. Pakar perkembangan lain seperti Biechler dan Snowman dalam Yulianti (2010) mengkhususkan istilah anak prasekolah pada rentang 3–6 tahun, yakni periode sebelum masuk sekolah dasar. Di Indonesia, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0–6 tahun.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *anak usia dini* mencakup rentang kelahiran hingga 6 tahun, yaitu masa prasekolah yang merupakan *periode kritis* dalam perkembangan. Penelitian ini mengikuti batasan umum 0–6 tahun sebagai definisi operasional anak usia dini. Pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek, sehingga kerap disebut sebagai “*golden age*” atau masa keemasan (Santrock, 2002). Intinya, anak usia dini adalah individu dalam rentang awal kehidupan (sekitar 0–6 tahun) yang tengah berada pada fase fundamental pembentukan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral-spiritual.

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

a. Perkembangan kognitif

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2002), anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak sudah mulai mampu berpikir simbolik, berimajinasi, dan bermain pura-pura. Namun, cara berpikir mereka masih egosentris (melihat segala sesuatu dari sudut pandang diri sendiri), sangat bergantung pada hal-hal yang konkret, dan belum mampu melakukan penalaran logis yang teratur. Kemampuan seperti mengingat, mengendalikan dorongan sesaat, dan merencanakan tindakan masih berkembang, sehingga anak mudah teralihkan perhatiannya dan masih membutuhkan arahan serta bimbingan orang dewasa dalam kegiatan belajar sehari-hari.

b. Perkembangan fisik dan motorik

Menurut Hurlock (1980) masa awal kanak-kanak ditandai pertumbuhan pesat tinggi dan berat badan, perubahan proporsi tubuh, serta kematangan sistem saraf dan otot. Keterampilan motorik kasar, seperti berlari, melompat, dan memanjat, berkembang sejajar dengan meningkatnya kekuatan dan koordinasi. Di sisi lain, motorik halus, seperti menggenggam pensil, menggunting, dan menyusun benda kecil, menjadi semakin terkoordinasi. Anak memerlukan kesempatan luas untuk bergerak dan bereksplorasi agar perkembangan fisik dan motoriknya berlangsung optimal.

c. Perkembangan bahasa

Papalia et al. (2009) menjelaskan bahwa pada usia dini terjadi lonjakan pesat dalam perbendaharaan kata dan kemampuan struktur kalimat. Anak mulai mampu menyusun kalimat lebih panjang, mengajukan pertanyaan, serta memahami instruksi yang lebih kompleks. Bahasa menjadi sarana utama untuk mengekspresikan kebutuhan, keinginan, dan pemikiran. Kualitas interaksi verbal dua arah dengan orang dewasa, seperti percakapan, bercerita, dan membaca bersama,

berperan penting dalam memperkaya kosakata dan memperhalus kemampuan berbahasa anak.

d. Perkembangan sosial emosional

Menurut Berk (2013) anak usia dini mulai mengenali, menamai, dan mengekspresikan berbagai emosi dasar, namun kemampuan mengendalikan emosi masih terbatas. Tantrum dan ledakan emosi masih sering muncul, khususnya pada masa toddler. Hubungan kelekatan dengan orang tua dan pengasuh menjadi landasan rasa aman, sementara interaksi dengan teman sebaya membantu anak belajar berbagi, bergiliran, dan bekerja sama. Pola bermain bergeser dari bermain paralel menuju bermain asosiatif dan kooperatif, sehingga keterampilan sosial mulai terbentuk lebih matang.

3. Anak Usia Dini di Era Digital

Pada era digital saat ini, kehidupan anak-anak tak terpisahkan dari keberadaan berbagai perangkat elektronik berlayar (*gadget*). Anak usia dini masa kini dapat disebut sebagai “*digital natives*”, karena sejak lahir mereka telah dikelilingi oleh teknologi digital yang terus berkembang (Prensky, 2001). Penelitian menunjukkan bahwa usia rata-rata anak mulai terpapar media secara teratur menurun drastis dari sekitar 4 tahun pada dekade 1970-an menjadi sekitar 4 bulan pada saat ini (Muppalla et al., 2023). Artinya, bayi yang bahkan belum genap setengah tahun kini sudah dikenalkan pada layar (misalnya menonton video atau melakukan video call dengan keluarga). Hal ini kontras dengan generasi terdahulu yang baru intensif menonton TV atau menggunakan komputer di usia prasekolah.

Bagi anak usia dini, *gadget* memiliki berbagai dampak. Di satu sisi, *smartphone* dan tablet dapat menjadi sumber hiburan, sarana belajar interaktif melalui aplikasi atau video edukatif, serta alat komunikasi, misalnya video call dengan kerabat. Konten digital yang berkualitas dan sesuai usia berpotensi merangsang kreativitas, meningkatkan literasi awal, memperkenalkan konsep-konsep baru, dan membantu pengembangan keterampilan pemecahan masalah

ketika digunakan dengan pendampingan orang tua (Thesia, 2022). Namun, di sisi lain, paparan *gadget* tanpa kendali membawa berbagai risiko, seperti terpapar konten tidak sesuai (kekerasan, bahasa kasar, materi tidak mendidik), berkurangnya waktu bermain aktif, interaksi langsung dengan keluarga, olahraga, dan tidur yang berkualitas (Farahiyah et al., 2024). Banyak orang tua, karena kesibukan atau untuk menenangkan anak, memberikan *gadget* secara bebas, misalnya saat makan atau menjelang tidur, sehingga terbentuk kebiasaan *screen time* yang kurang sehat dan sulit dikendalikan pada usia dini.

B. Penggunaan Media Layar (*Screen-Based Media Use*)

1. Pengertian Penggunaan Media Layar

Secara harfiah, screen-based media use berarti “penggunaan media berbasis layar”, yaitu segala bentuk keterlibatan individu dengan perangkat yang memiliki layar seperti televisi, komputer, *smartphone*, dan tablet. Istilah ini berkembang dari istilah *screen time* yang dalam literatur digambarkan sebagai waktu yang dihabiskan dengan beragam jenis media layar di lingkungan anak, baik media tradisional maupun media digital interaktif (Arumugam et al., 2021). Dengan demikian, dalam konteks anak usia dini, penggunaan media layar merujuk pada seberapa sering dan sejauh mana anak menggunakan media layar dalam kehidupan sehari-hari, yang umumnya dicatat melalui durasi dan jenis perangkat yang digunakan (CPS, 2022).

American Academy of Pediatrics (AAP) menggunakan istilah *screen-based media use* ketika merujuk pada penggunaan media digital berbasis layar oleh anak, dan menekankan bahwa istilah ini mencakup seluruh bentuk penggunaan layar (televisi, *gadget*, *game*, dan media digital lain) yang perlu dibatasi karena berpotensi menimbulkan risiko kognitif dan perilaku (Hill et al., 2016). Hutton et al. (2020) mengoperasionalkan *screen-based media use* pada anak usia prasekolah sebagai pola komposit yang meliputi akses terhadap perangkat layar, frekuensi atau durasi penggunaan, serta karakteristik konten dan pendampingan orang tua. Sementara itu, Arumugam et al. (2021) menggunakan istilah *screen-based media usage among young children* untuk

menggambarkan paparan dan penggunaan berbagai media layar (televisi, *smartphone*, tablet) yang pada praktiknya dinyatakan dalam bentuk *screen time* harian anak. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dalam penelitian ini penggunaan media layar pada anak usia dini didefinisikan sebagai seluruh bentuk penggunaan media *berbasis layar oleh anak* usia 0–6 tahun (televisi, *smartphone*, tablet, komputer, dan sejenisnya) yang mencakup durasi penggunaan, jenis perangkat dan konten yang diakses, serta konteks penggunaannya di rumah maupun lingkungan sekitar.

2. Aspek Penggunaan Media Layar

Hutton et al. (2020) mengembangkan aspek penggunaan media berbasis layar pada anak usia dini yang mengacu pada rekomendasi AAP, mencakup empat domain utama yaitu :

a. Akses Terhadap Layar (*screen access*)

Akses terhadap layar merujuk pada seberapa mudah anak menjangkau berbagai perangkat berlayar di lingkungannya, misalnya keberadaan televisi di kamar tidur anak, kepemilikan tablet atau *smartphone* pribadi, dan jumlah perangkat di rumah. Akses yang tinggi, seperti adanya TV di kamar tidur atau *gadget* pribadi, dikaitkan dengan peluang penggunaan yang lebih sering dan berkurangnya kontrol orang tua terhadap kapan dan bagaimana anak menggunakan media tersebut (Hutton et al., 2020).

b. Frekuensi dan durasi penggunaan

Frekuensi dan durasi mencakup seberapa sering anak menggunakan media layar dalam sehari dan berapa lama setiap kali penggunaan, termasuk usia saat pertama kali diperkenalkan pada media digital. Penelitian Hutton dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media yang dimulai pada usia sangat dini dan berlangsung dalam durasi panjang setiap hari berkaitan dengan berbagai risiko perkembangan, sehingga frekuensi dan total waktu pemakaian menjadi aspek penting dalam menilai profil penggunaan media anak (Hutton et al., 2020).

c. Konten media

Aspek konten berkaitan dengan jenis program, video, aplikasi, atau *game* yang dikonsumsi anak, termasuk apakah konten bersifat edukatif, sesuai usia, mengandung kekerasan, atau memiliki tempo perubahan gambar yang sangat cepat. Hutton dan kolega menekankan bahwa paparan konten yang tidak sesuai usia, penuh kekerasan, atau *fast-paced* lebih sering dikaitkan dengan gangguan perhatian dan masalah bahasa, sedangkan konten edukatif yang dirancang untuk anak cenderung memiliki profil risiko yang lebih rendah (Hutton et al., 2020).

d. Pendampingan orang dewasa

Pendampingan orang dewasa merujuk pada sejauh mana orang tua atau pengasuh hadir dan terlibat saat anak menggunakan media, baik dengan menonton bersama maupun dengan membicarakan isi tayangan atau aplikasi yang digunakan anak. Hutton dkk. menegaskan bahwa pendampingan yang aktif, di mana orang dewasa menjelaskan dan memberi konteks pada konten lebih konsisten dikaitkan dengan pola penggunaan media yang sejalan dengan rekomendasi *American Academy of Pediatrics* dibandingkan penggunaan media secara sendiri tanpa pengawasan (Hutton et al., 2020).

3. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Layar

Menurut Lee et al. (2024) faktor yang memengaruhi *penggunaan media* layar pada anak usia 0–6 tahun dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu:

a. Faktor individual

Lee et al. (2024) menemukan bahwa karakteristik anak seperti usia, jenis kelamin, dan etnis berkaitan dengan perbedaan durasi dan pola penggunaan layar; misalnya, pada beberapa kelompok, anak dari ibu yang lebih muda atau kelompok etnis tertentu diberi waktu layar lebih panjang. Mereka juga mencatat bahwa perilaku dan kebiasaan anak,

seperti masalah relasi teman sebaya dan kebiasaan makan di depan layar, menjadi faktor risiko meningkatnya *screen time* pada anak prasekolah.

b. Faktor keluarga

Dalam telaahnya, Lee et al. (2024) melaporkan bahwa pendidikan orang tua yang lebih rendah berkaitan dengan *screen time* anak yang lebih tinggi, karena orang tua cenderung memiliki kebijakan penggunaan media yang kurang restriktif di rumah. Mereka juga menegaskan bahwa *screen time* orang tua sendiri, masalah kesehatan mental (misalnya depresi), status pekerjaan (misalnya orang tua menganggur), serta struktur keluarga seperti ibu tunggal, ketiadaan saudara, dan rumah tangga yang kacau, semuanya berhubungan dengan meningkatnya *screen time* pada anak prasekolah.

c. Faktor lingkungan

Lee et al. (2024) menyimpulkan bahwa kemudahan akses terhadap perangkat digital dan pola pengasuhan berbasis rumah (*predominantly home-based care*) berkaitan dengan *screen time* yang lebih tinggi pada anak, karena anak lebih sering berada di lingkungan yang penuh perangkat dan kurang struktur aktivitas. Sebaliknya, mereka menunjukkan bahwa ketersediaan ruang hijau di sekitar rumah, keberadaan sarana bermain luar, dan frekuensi kegiatan luar ruang yang lebih sering berperan sebagai faktor protektif yang dapat menurunkan *screen time* anak usia dini.

4. Dampak Penggunaan Media Layar

Li et al., (2020) mengelompokkan dampak penggunaan media layar pada anak usia dini ke dalam tiga kategori utama, yaitu :

a. Dampak fisik

Li et al., (2020) menyatakan bahwa anak dengan penggunaan media layar berlebihan lebih sering mengalami kelebihan berat badan, serta peningkatan indeks massa tubuh dibanding anak dengan penggunaan yang lebih rendah. Penggunaan media layar berlebihan pada anak usia

dini juga lebih sering menunjukkan hasil yang kurang baik pada beberapa aspek perkembangan kognitif, fungsi eksekutif, dan perkembangan motorik halus maupun kasar, sehingga penggunaan media layar berlebihan dipandang sebagai faktor risiko bagi kesehatan dan perkembangan fisik anak usia dini.

b. Dampak perilaku

Menurut Li et al., (2020) anak yang banyak terpapar media layar cenderung memiliki kebiasaan makan yang kurang sehat, lebih jarang melakukan aktivitas fisik, dan lebih sering terlibat dalam perilaku sedenter seperti duduk diam dalam waktu lama. Anak dengan penggunaan media layar berlebihan juga lebih sering mengalami masalah tidur, seperti durasi tidur yang lebih pendek dan kualitas tidur yang lebih buruk, yang pada gilirannya dapat mengganggu fungsi tubuh dan kesiapan anak untuk beraktivitas di siang hari.

c. Dampak psikososial

Li et al., (2020) menjelaskan bahwa anak dengan penggunaan media layar berlebihan lebih sering menunjukkan perilaku agresif, masalah perilaku dan emosi, serta kesulitan dalam keterampilan sosial-emosi dibanding anak dengan penggunaan media layar yang lebih terbatas.

C. Parental Mediation

1. Pengertian Parental Mediation

Parental mediation secara harfiah berarti “*parental mediation*”, yang dalam konteks media adalah segala upaya atau strategi yang dilakukan orang tua untuk mengelola, mengontrol, atau membimbing pengalaman anak dalam menggunakan media (televisi, internet, *gadget*, dll.). Livingstone dan Helsper (2008) mendefinisikan *parental mediation* sebagai pengelolaan orang tua terhadap hubungan antara anak dan media, yang mencakup pembatasan sederhana, strategi komunikasi atau interpretasi, serta aktivitas pemantauan yang dilakukan oleh orang tua. Warren (2001) mendefinisikan *parental mediation* sebagai segala strategi yang digunakan orang tua untuk mengontrol,

mengawasi, atau menginterpretasi konten media bagi anak-anaknya. Definisi lain dari Nathanson (2001) menyebut *parental mediation* sebagai konstruk yang mencakup berbagai cara orang tua memandu anak dalam menggunakan media, baik melalui aturan, diskusi, maupun contoh sikap.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *parental mediation* mencakup seluruh sikap dan perilaku orang tua terkait penggunaan media oleh anaknya. Ini bisa berupa penetapan aturan dan batasan (misal aturan durasi menonton), pendampingan aktif (misal menonton bersama sambil berdiskusi), pengawasan tidak langsung (misal mengamati kebiasaan anak, memberi contoh penggunaan sehat), hingga intervensi teknis (misal memblokir situs tertentu). *Parental mediation* merupakan bagian dari pola asuh di era digital, di mana orang tua berperan sebagai *filter* dan pemandu bagi anak dalam dunia media yang kompleks.

2. Dimensi *Parental mediation*

Nikken dan Jansz (2013) mengemukakan beberapa dimensi dari *parental mediation* :

a. *Active mediation* (mediasi aktif)

Menurut Nikken dan Jansz (2013) *active mediation* adalah bentuk mediasi ketika orang tua memandu dan mengarahkan pengalaman online anak, terutama yang berkaitan dengan interaksi sosial. Fokus utamanya adalah membantu anak memahami bagaimana bersikap aman dan tepat ketika berhubungan dengan orang lain di internet. Dalam studi mereka, *active mediation* dipahami sebagai bimbingan yang bersifat edukatif dan lebih menekankan pemahaman anak daripada sekadar melarang.

b. *Co-use* (penggunaan bersama)

Menurut Nikken dan Jansz (2013) *co-use* adalah strategi ketika orang tua dan anak secara sengaja menggunakan internet bersama. *Co-use* menekankan kebersamaan dan keterlibatan orang tua dalam aktivitas online anak, sehingga orang tua ikut hadir dalam pengalaman online tersebut. Dalam kerangka mereka, *co-use* juga mencakup proses saling

berbagi pengalaman, sehingga penggunaan internet tidak sepenuhnya menjadi aktivitas yang terpisah dari relasi orang tua dan anak.

c. *Restrictive mediation* (pembatasan)

Menurut Nikken dan Jansz (2013), *restrictive mediation* merupakan mediasi yang berbentuk aturan, dan mereka membaginya menjadi dua sub tipe. Sub tipe pertama adalah *general restrictions*, yaitu pembatasan yang berfokus pada akses secara umum (misalnya terkait waktu dan durasi penggunaan). Intinya, *general restrictions* mengatur kerangka dasar “boleh/tidak boleh” dan “seberapa banyak” anak dapat berinternet, tanpa harus membahas detail isi yang diakses. Sub tipe kedua adalah *content restrictions*, yaitu pembatasan yang berfokus pada konten atau aktivitas spesifik yang diizinkan bagi anak. Fokusnya bukan lagi pada “kapan/berapa lama,” tetapi lebih pada “apa yang boleh diakses, digunakan, atau dilakukan” saat online. Dengan begitu, *content restrictions* diposisikan sebagai aturan yang lebih spesifik dan terarah pada jenis konten yang dianggap sesuai untuk anak

d. *Supervision* (supervisi/pengawasan langsung)

Menurut Nikken dan Jansz (2013), *supervision* adalah mediasi ketika anak diizinkan online sendiri, tetapi orang tua tetap memastikan anak berada dalam pengawasan langsung dari orang tua yang dekat/berada di sekitar. Mereka juga menekankan bahwa *supervision* merupakan gaya yang baru dalam konteks perilaku online, berbeda dari gaya mediasi yang lazim pada media tradisional. Dalam pembahasan mereka, *supervision* dipahami sebagai cara memberi ruang kemandirian anak sambil tetap menjaga kontrol melalui kehadiran orang tua.

e. *Technical safety guidance* (panduan keamanan teknis)

Menurut Nikken dan Jansz (2013) selain beberapa gaya mediasi utama, orang tua juga menggunakan langkah teknis untuk meningkatkan keamanan internet anak (*technical safety guidance*). Mereka memberi contoh aplikasi keamanan umum seperti firewall, antivirus, pemblokir pop-up/iklan, dan spam filter, serta aplikasi yang lebih “khusus anak”

seperti youtube kids, filter chat, blacklist/whitelist situs, pembatas waktu, atau aplikasi monitoring.

3. Faktor yang Mempengaruhi *Parental mediation*

Menurut Nikken dan Jansz (2013), *parental mediation* dipengaruhi oleh berbagai kombinasi faktor yang berkaitan dengan anak, orang tua, serta konteks rumah tangga, diantaranya adalah :

a. Usia anak

Menurut Nikken dan Jansz (2013) Menurut Nikken dan Jansz (2013) usia anak berkaitan dengan perubahan strategi mediasi yang dipilih orang tua. Ketika anak lebih tua, orang tua cenderung lebih banyak menerapkan pembatasan (baik pembatasan umum maupun pembatasan konten) serta lebih banyak melakukan *active mediation*. Namun pada saat yang sama, *supervision* (pengawasan langsung) cenderung menurun seiring bertambahnya usia anak.

b. Aktivitas online anak

Menurut Nikken dan Jansz (2013) jenis aktivitas online anak berhubungan dengan tipe mediasi yang diterapkan orang tua. Ketika anak lebih banyak melakukan aktivitas sosial secara online, orang tua cenderung tidak terlalu sering mengawasi secara langsung, tetapi lebih aktif berdiskusi dengan anak dan membatasi jenis konten yang boleh diakses. Sementara itu, pada aktivitas seperti bermain *game* sederhana (*casual gaming*), orang tua lebih sering menggunakan media bersama anak serta tetap menerapkan pembatasan terhadap konten yang digunakan.

c. Jumlah perangkat di rumah

Menurut Nikken dan Jansz (2013) kondisi rumah tangga atau lingkungan media di rumah, termasuk jumlah perangkat layar yang dimiliki, berhubungan dengan cara orang tua melakukan mediasi. Mereka menemukan bahwa semakin banyak perangkat layar yang tersedia di rumah, pengawasan langsung oleh orang tua cenderung semakin

berkurang. Hal ini menunjukkan bahwa banyaknya perangkat dapat membuat orang tua lebih sulit melakukan pengawasan secara konsisten terhadap penggunaan media oleh anak.

d. Karakteristik orang tua

Menurut Nikken dan Jansz (2013) perbedaan karakteristik orang tua turut memengaruhi cara mereka mendampingi anak dalam menggunakan media. Mereka menemukan bahwa ibu umumnya lebih sering menerapkan berbagai bentuk mediasi dibandingkan ayah. Selain itu, orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah cenderung lebih banyak berdiskusi dengan anak tentang media dan membatasi jenis konten yang diakses. Sementara itu, orang tua yang memiliki keterampilan komputer dan internet yang lebih baik lebih cenderung menggunakan langkah-langkah keamanan teknis, seperti pengaturan atau fitur pengaman pada perangkat.

e. Ekspektasi orang tua

Menurut Nikken dan Jansz (2013) ekspektasi orang tua mengenai dampak internet, memengaruhi seberapa aktif mereka melakukan pendampingan. Orang tua yang lebih khawatir terhadap risiko internet cenderung lebih sering menerapkan berbagai bentuk mediasi, seperti pengawasan, pembatasan, dan diskusi dengan anak. Sebaliknya, orang tua yang melihat internet sebagai sesuatu yang memiliki banyak manfaat lebih cenderung mendampingi anak secara aktif, membatasi jenis konten yang diakses, dan menggunakan media bersama anak.

4. *Parental mediation* dalam Perspektif Islam

Islam menempatkan keluarga sebagai lingkungan pendidikan pertama yang berperan penting dalam membentuk perkembangan anak. Orang tua tidak hanya bertanggung jawab memenuhi kebutuhan fisik anak, tetapi juga berkewajiban memberikan perlindungan, pendidikan, pengawasan, dan keteladanan. Tanggung jawab tersebut juga mencakup pendampingan terhadap penggunaan media digital pada anak usia dini. Oleh karena itu, QS. At-Tahrim

ayat 6 dan hadis tentang fitrah anak dapat digunakan sebagai dasar keislaman untuk memahami peran orang tua dalam melakukan *parental mediation*.

Allah S.W.T. berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا

مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.” (QS. At-Tahrim: 6).

Tabel 2. 1 Kajian Integrasi Ayat Al-Qur'an

Lafadz	Terjemahan dan Penjelasan	Makna Psikologis
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا	“Wahai orang-orang yang beriman.” Kata dasar dari آمَنُوا (<i>āmanū</i>) adalah آمَنَ (<i>amana</i>) yang memiliki beberapa makna akar kata, yaitu percaya, membenarkan, merasa aman, dan memberikan rasa aman. Secara bentuk kata, آمَنُوا merupakan kata kerja lampau (<i>fi‘il māḍī</i>) untuk subjek jamak, yang menunjukkan orang-orang yang telah beriman.	Iman secara psikologis dapat dipahami sebagai kekuatan batin yang menjadi dasar seseorang dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Keimanan membantu individu memiliki arah hidup, rasa tanggung jawab, serta dorongan untuk melakukan kebaikan.

قُوا أَنْفُسَكُمْ	“Peliharalah dirimu.” Kata قُوا (<i>qū</i>) berasal dari akar kata وق-ي (<i>waw-qaf-ya</i>) yang bermakna menjaga, melindungi, memelihara, atau mencegah dari bahaya. Kata ini merupakan kata kerja perintah (<i>fi'il amr</i>) untuk subjek jamak. Adapun أَنْفُسَكُمْ berarti diri kalian, yang berasal dari kata نَفْسٌ (<i>nafs</i>) yang berarti diri, jiwa, atau pribadi.	Secara psikologis, seseorang perlu memiliki kesadaran diri dan pengendalian diri sebelum membimbing orang lain. Kemampuan menjaga diri menunjukkan adanya kontrol terhadap perilaku, emosi, kebiasaan, dan keputusan yang diambil.
وَأَهْلِيكُمْ نَارًا	“Dan keluargamu dari api neraka.” Kata أَهْلٌ (<i>ahl</i>) berarti keluarga, anggota rumah tangga, atau orang-orang yang berada dalam tanggung jawab seseorang. Kata نَارًا (<i>nāran</i>) berarti api, yang dalam ayat ini merujuk pada api neraka sebagai bentuk bahaya besar yang harus dihindari.	Secara psikologis, keluarga merupakan lingkungan pertama yang berpengaruh terhadap perkembangan individu. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang aman, terarah, dan mendukung perkembangan anak.

Rasulullah S.A.W. Bersabda:

«ما من مولودٍ إلا يولد على الفطرة، فأبواه يهودانه أو ينصرانه أو يمجسانه».

Artinya: “Tidak ada seorang bayi pun melainkan dilahirkan di atas fitrah; kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi.”
(HR. Bukhari dan Muslim)

Tabel 2. 2 Kajian Integrasi Hadits

Lafadz	Terjemahan dan Penjelasan	Makna Psikologis
مَا مِنْ مَوْلُودٍ	“Tidak ada seorang bayi pun.” Kata مَوْلُودٍ (<i>mawlūd</i>) berasal dari akar kata و-ل-د (<i>walada</i>) yang bermakna lahir, melahirkan, atau anak yang dilahirkan. Secara bentuk kata, مَوْلُودٍ merupakan <i>ism maf'ūl</i> , yaitu pihak yang dikenai perbuatan, dalam hal ini bayi yang dilahirkan.	Secara psikologis, anak dipahami sebagai individu yang baru memulai proses perkembangan. Pada tahap awal kehidupan, anak masih sangat bergantung pada lingkungan, terutama keluarga.
إِلَّا يُوْلَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ	“Melainkan dilahirkan di atas fitrah.” Kata يُوْلَدُ berasal dari akar kata و-ل-د yang berarti dilahirkan. Kata ini berbentuk kata kerja pasif, sehingga menunjukkan bahwa anak berada dalam keadaan menerima proses kelahiran. Kata الْفِطْرَةِ berasal dari akar kata ف-ط-ر yang bermakna	Secara psikologis, fitrah menunjukkan bahwa anak memiliki potensi dasar yang dapat berkembang ke arah baik. Potensi tersebut membutuhkan bimbingan, stimulasi, dan lingkungan yang mendukung agar berkembang secara optimal.

	penciptaan asal, keadaan alami, atau potensi dasar yang dibawa manusia sejak lahir.	
فَأَبَوَاهُ	“Maka kedua orang tuanyalah.” Kata أَبَوَاهُ berasal dari kata أَبٌ yang berarti ayah. Dalam bentuk أَبَوَاهُ, lafaz ini menunjukkan dua orang tua, yaitu ayah dan ibu. Huruf هُ pada akhir kata berarti “nya” yang merujuk kepada anak.	Secara psikologis, orang tua merupakan figur utama yang paling dekat dengan anak. Kehadiran orang tua berperan besar dalam membentuk rasa aman, pola kebiasaan, dan perkembangan awal anak.
يُهِودِيْنِهِ	“Yang menjadikannya Yahudi.” Kata يُهِودِيْنِهِ berasal dari kata يَهُودِيٌّ yang berkaitan dengan Yahudi. Secara bentuk kata, lafaz ini merupakan kata kerja yang menunjukkan proses menjadikan atau membentuk seseorang menjadi Yahudi.	Secara psikologis, lafaz ini menunjukkan bahwa orang tua memiliki pengaruh besar dalam membentuk keyakinan, kebiasaan, dan orientasi perilaku anak. Anak belajar banyak hal melalui arahan dan contoh dari orang tua.
أَوْ يَنْصَرَانِهِ	“Atau menjadikannya Nasrani.” Kata يَنْصَرَانِهِ berasal dari kata يَنْصَرَانِيٌّ yang berkaitan dengan Nasrani. Bentuk katanya menunjukkan tindakan membentuk atau menjadikan anak mengikuti arah tertentu.	Secara psikologis, perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh proses pembiasaan dalam keluarga. Nilai, aturan, dan kebiasaan yang diberikan orang tua dapat membentuk cara anak berpikir dan bertindak.
أَوْ يَمُجْسَانِهِ	“Atau menjadikannya Majusi.”	Secara psikologis, anak

	Kata بُجْسَانِه berasal dari kata yang berkaitan dengan Majusi. Secara bentuk kata, lafaz ini menunjukkan proses menjadikan atau mengarahkan anak kepada suatu identitas tertentu. Subjeknya adalah kedua orang tua, sedangkan objeknya adalah anak.	mudah dibentuk oleh lingkungan karena kemampuan menilai dan mengendalikan dirinya masih berkembang. Oleh sebab itu, lingkungan keluarga sangat menentukan pembentukan sikap dan perilaku anak.
--	--	---

QS. At-Tahrim ayat 6 menegaskan bahwa orang tua memiliki tanggung jawab untuk menjaga diri dan keluarganya dari hal-hal yang dapat membahayakan kehidupan dan perkembangan anak. Dalam konteks pengasuhan, menjaga keluarga tidak hanya dimaknai sebagai perlindungan fisik, tetapi juga mencakup perlindungan moral, sosial, emosional, dan kognitif. Oleh karena itu, orang tua perlu memiliki kesadaran diri, pengendalian diri, serta keteladanan sebelum membimbing anak. Prinsip ini sejalan dengan kebutuhan anak usia dini yang masih memerlukan arahan dalam memahami lingkungan sekitarnya, termasuk ketika berinteraksi dengan media berbasis layar.

Hadis tentang fitrah anak menunjukkan bahwa setiap anak lahir membawa potensi dasar yang baik, tetapi perkembangan potensi tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan, terutama orang tua. Anak usia dini belum sepenuhnya mampu menilai baik buruknya konten, mengatur durasi penggunaan media, atau memahami risiko dari penggunaan media digital. Karena itu, kehadiran orang tua menjadi penting dalam membentuk kebiasaan, memberikan batasan, dan menciptakan lingkungan yang aman bagi perkembangan anak. Dengan kata lain, pola pengasuhan orang tua memiliki peran besar dalam menentukan bagaimana anak menggunakan dan merespons media digital (Nikken & Schols, 2015).

D. Pengaruh *Parental Mediation* dan Penggunaan Media Berbasis Layar

Anak usia dini berada pada masa *golden age*, yaitu periode perkembangan kritis yang ditandai oleh pesatnya pertumbuhan struktur dan fungsi otak. UNICEF (2015) melaporkan bahwa sekitar 80% struktur otak anak terbentuk sebelum usia tiga tahun dan meningkat hingga 90% pada usia lima tahun. Pada fase ini, kemampuan dasar seperti kognitif, bahasa, serta sosial-emosional mulai dibangun sebagai fondasi perkembangan jangka panjang. Oleh karena itu, kualitas stimulasi dan lingkungan pengasuhan yang kaya interaksi menjadi faktor penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal (WHO, 2019). Lingkungan yang tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak berpotensi menghambat pencapaian tugas-tugas perkembangan pada masa emas ini.

Salah satu faktor lingkungan yang perlu mendapat perhatian khusus pada masa *golden age* adalah penggunaan media layar. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa paparan layar yang berlebihan berkaitan dengan berbagai risiko perkembangan pada anak usia dini. Meta-analisis yang dilakukan Madigan et al. (2019) menemukan bahwa durasi *screen time* yang tinggi berhubungan signifikan dengan keterlambatan perkembangan bahasa pada balita. Selain itu, penggunaan *gadget* lebih dari dua jam per hari pada anak prasekolah meningkatkan risiko munculnya masalah perhatian dan gejala ADHD (Tamana et al., 2019). Dampak lain juga terlihat pada aspek sosial-emosional, di mana anak yang terpapar media secara berlebihan cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih rendah serta risiko lebih tinggi mengalami kecemasan, depresi, dan perilaku agresif (Vasconcellos et al., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tidak terkontrol dapat mengganggu konsentrasi, interaksi sosial, serta regulasi emosi anak usia dini.

Kerentanan tersebut diperkuat oleh keterbatasan kemampuan regulasi diri pada anak usia dini. Pada tahap perkembangan ini, anak belum mampu mengendalikan impuls, membatasi durasi penggunaan media, maupun memilih konten yang sesuai dengan kebutuhannya (Radesky et al., 2023). Anak prasekolah juga belum dapat memahami secara memadai dampak jangka panjang dari paparan media yang berlebihan. Kondisi ini menyebabkan anak sangat bergantung

pada peran orang dewasa dalam mengatur perilaku penggunaan media (Nikken dan Schols, 2015). Tanpa adanya bimbingan dan aturan yang jelas, anak cenderung tertarik pada stimulasi visual yang instan dan berisiko menggunakan media secara berlebihan atau mengakses konten yang tidak sesuai usia.

Ketergantungan anak terhadap bimbingan orang dewasa menjadikan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengelola penggunaan media layar. Orang tua berfungsi sebagai *gatekeeper* yang menentukan jenis perangkat yang dapat diakses anak, durasi penggunaan media, serta kualitas konten yang dikonsumsi (Nikken dan Schols, 2015). Pola asuh, aturan, dan keteladanan orang tua dalam penggunaan media digital akan sangat memengaruhi kebiasaan anak. *American Academy of Pediatrics* (2016) merekomendasikan agar orang tua menetapkan batasan penggunaan layar, menciptakan waktu bebas layar, serta mendampingi anak saat menggunakan media (Hill et al., 2016). Keterlibatan orang tua secara konsisten dapat menciptakan lingkungan media yang lebih terstruktur dan aman bagi anak usia dini.

Orang tua memiliki peran sebagai pengasuh utama dan pengelola lingkungan perkembangan anak. Orang tua berfungsi sebagai *gatekeeper* yang menentukan jenis perangkat yang dapat diakses anak, durasi penggunaan media, serta kualitas konten yang dikonsumsi (Nikken dan Schols, 2015). Pola asuh, aturan, dan keteladanan orang tua dalam penggunaan media digital akan sangat memengaruhi kebiasaan anak. *American Academy of Pediatrics* (2016) merekomendasikan agar orang tua menetapkan batasan penggunaan layar, menciptakan waktu bebas layar, serta mendampingi anak saat menggunakan media (Hill et al., 2016). Keterlibatan orang tua secara konsisten dapat menciptakan lingkungan media yang lebih terstruktur dan aman bagi anak usia dini.

Upaya orang tua dalam mengarahkan dan mengontrol penggunaan media anak dikenal sebagai *parental mediation*. *Parental mediation* didefinisikan sebagai seperangkat strategi yang digunakan orang tua untuk mendampingi, membatasi, dan memberikan makna terhadap pengalaman anak dalam menggunakan media, dengan tujuan memaksimalkan manfaat serta meminimalkan risiko (Livingstone dan Helsper, 2008). Secara umum, *parental*

mediation mencakup tiga bentuk utama, yaitu mediasi aktif melalui diskusi dan penjelasan konten, mediasi restriktif berupa pembatasan durasi dan akses media, serta *co-viewing* atau pendampingan tanpa intervensi berlebihan (Livingstone dan Helsper, 2008). Ketiga bentuk mediasi ini dapat diterapkan secara fleksibel dan saling melengkapi sesuai kebutuhan perkembangan anak.

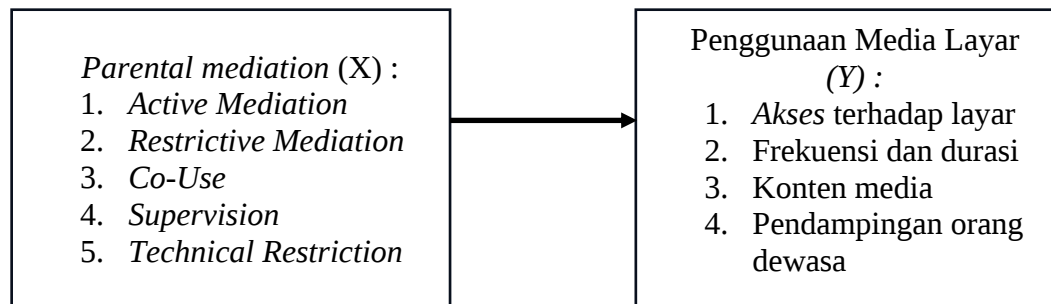
Secara fungsional, *parental mediation* berperan sebagai regulasi eksternal bagi anak usia dini yang belum memiliki kemampuan pengendalian diri yang memadai. Penelitian longitudinal menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam memonitor dan membatasi penggunaan media berkaitan dengan berkurangnya durasi *screen time* serta menurunnya paparan anak terhadap konten yang tidak sesuai (Gentile et al., 2014). Temuan serupa juga dilaporkan dalam konteks Indonesia, di mana *parental mediation* berhubungan signifikan dengan intensitas penggunaan *gadget* yang lebih rendah pada anak, sehingga berfungsi sebagai faktor protektif terhadap risiko penggunaan berlebihan (Sarini et al., 2024). Melalui pendampingan dan pembatasan yang konsisten, orang tua dapat membantu anak menggunakan media secara lebih terarah tanpa menggantikan aktivitas perkembangan yang esensial.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masa *golden age* merupakan periode perkembangan yang sangat sensitif terhadap pengaruh lingkungan, termasuk paparan media *berbasis layar*. Mengingat keterbatasan regulasi diri pada anak usia dini, *parental mediation* menjadi faktor kunci dalam mengarahkan penggunaan media agar tetap sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Secara teoritis, semakin tinggi kualitas *parental mediation* yang diterapkan, semakin rendah intensitas penggunaan media layar pada anak usia dini. Hubungan ini didukung oleh temuan empiris yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang terkontrol oleh orang tua berkaitan dengan risiko perkembangan yang lebih rendah dibandingkan penggunaan tanpa regulasi (Vasconcellos et al., 2025). Dengan demikian, kajian ini memberikan dasar konseptual yang kuat untuk menguji pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini secara kuantitatif.

E. Kerangka Konseptual

Berdasarkan tinjauan teori dan penelitian terdahulu, peneliti merancang kerangka konseptual penelitian sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual



Gambar kerangka konseptual 2.1 menunjukkan pengaruh antara *parental mediation* (X) dan penggunaan media layar pada anak usia dini (Y). *Parental mediation* diposisikan sebagai variabel independen yang mencakup strategi *active mediation*, *co-use*, *restrictive mediation*, *supervision*, dan *Technical Restriction* yaitu berbagai bentuk keterlibatan orang tua dalam mengarahkan dan mengawasi penggunaan media anak. Sementara itu, penggunaan media layar sebagai variabel dependen direpresentasikan melalui indikator akses layar, frekuensi dan durasi penggunaan, konten media, serta pendampingan orang dewasa. Arah panah dari variabel X ke variabel Y menunjukkan adanya pengaruh negatif, yang bermakna bahwa semakin baik dan konsisten *parental mediation* yang diterapkan, maka penggunaan media layar pada anak akan semakin terkontrol dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual sebelumnya, penelitian ini menguji pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini, maka hipotesis penelitian ini adalah:

H1: Terdapat pengaruh negatif antara *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non-eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran variabel secara terstruktur dalam bentuk data numerik serta pengujian hipotesis melalui analisis statistik (Creswell, 2017). Adapun desain non-eksperimen digunakan karena peneliti tidak melakukan manipulasi variabel maupun pemberian perlakuan tertentu kepada partisipan, melainkan mengamati variasi *parental mediation* dan penggunaan media layar sebagaimana terjadi secara alami dalam konteks keluarga (Salmons, 2023).

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksplanatori. Penelitian eksplanatori bertujuan menjelaskan hubungan prediktif antarvariabel serta menilai kontribusi variabel bebas dalam memengaruhi variasi variabel terikat berdasarkan kerangka konseptual dan hipotesis penelitian (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, arah hubungan yang diuji bersifat satu arah (*unidirectional*), yaitu *parental mediation* sebagai prediktor (X) terhadap penggunaan media layar anak usia dini sebagai outcome (Y), sehingga analisis difokuskan pada sejauh mana perubahan pada *parental mediation* berkaitan dengan perubahan tingkat penggunaan media layar (Azwar, 2017).

Penelitian ini menerapkan desain *cross sectional*, yaitu pengumpulan data dilakukan pada satu waktu pengukuran (*single time point*). Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan memotret kondisi *parental mediation* dan penggunaan media layar pada periode yang sama tanpa mengikuti perubahan perilaku dari waktu ke waktu, serta sesuai untuk pengujian hubungan/pengaruh prediktif melalui survei (Levin, 2006). Dengan demikian, pendekatan kuantitatif non-eksperimen dengan jenis penelitian eksplanatori dan desain *cross sectional* dipandang paling tepat untuk menjawab tujuan penelitian serta menguji hipotesis mengenai pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan unsur penting dalam penelitian yang menjadi fokus pengamatan peneliti. Dalam penelitian kuantitatif, variabel dipahami sebagai sesuatu yang memiliki nilai yang berbeda antara individu atau objek dan ditetapkan untuk dipelajari agar peneliti dapat memperoleh data serta menarik kesimpulan. Pemahaman ini sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2017) yang menyatakan bahwa variabel penelitian adalah atribut atau sifat dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan untuk diteliti. Oleh karena itu, dalam penelitian ini variabel dipahami sebagai konstruk yang dapat diukur pada subjek penelitian untuk menjelaskan hubungan antarvariabel sesuai dengan tujuan penelitian.

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Secara rinci, penjelasan masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang berperan sebagai prediktor dan dipandang memengaruhi atau menjadi sebab perubahan pada variabel terikat (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel independen, yaitu:

Variabel bebas (X) : *parental mediation*.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas (Supratiknya, 2015). Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah:

Variabel terikat (Y) : Penggunaan media layar pada anak usia dini.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran variabel penelitian ke dalam bentuk yang lebih konkret dan terukur, sehingga dapat menghindari perbedaan makna maupun penafsiran dalam proses pengumpulan serta analisis data (Azwar,

2017). Adapun definisi operasional dari variabel-variabel dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Layar

Penggunaan media layar pada anak usia dini dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai tingkat keterpaparan dan pola penggunaan berbagai perangkat layar oleh anak usia dini, yang mencerminkan sejauh mana praktik penggunaan media anak selaras atau tidak selaras dengan rekomendasi AAP. Pengukuran dilakukan menggunakan instrument *ScreenQ*, yaitu kuesioner laporan orang tua (*parent-report*) yang dikembangkan oleh Hutton et al. (2020) untuk merefleksikan rekomendasi AAP dan memotret profil penggunaan media layar pada anak usia dini, yang mencakup domain:

- a. *Access* (Akses terhadap perangkat layar),
- b. *Frequency* (Frekuensi/durasi penggunaan),
- c. *Content* (Karakteristik konten media), dan
- d. *Interactivity* (Keterlibatan orang dewasa saat anak menggunakan media).

2. Parental Mediation

Parental mediation dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengatur, membimbing, dan memantau penggunaan media (khususnya media layar) oleh anak, baik melalui komunikasi, aturan, keterlibatan bersama, maupun langkah pengawasan tertentu. Livingstone dan Helsper (2008) menjelaskan bahwa *parental mediation* mencakup berbagai bentuk regulasi orang tua terhadap aktivitas media anak, termasuk diskusi/komunikasi, pembatasan, serta pemantauan. Dalam penelitian ini, pengukuran *parental mediation* dilakukan menggunakan kuesioner *parental mediation* oleh Nikken dan Schols, (2015) yang akan diadaptasi dari versi bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia :

- a. *Active Mediation*,
- b. *Restrictive mediation*,
- c. *Co-Use*,
- d. *Supervision*,

e. *Technical Restriction.*

D. Partisipan Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2017), 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 kesimpulan. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh orang tua/wali anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya yang anaknya menggunakan media layar.

Penetapan populasi tersebut didasarkan pada kesesuaian karakteristik subjek dengan fokus penelitian, yaitu mengkaji pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini. Orang tua/wali dipilih sebagai responden karena mereka merupakan pihak yang paling dekat dengan anak dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks penggunaan media layar di rumah. Selain itu, orang tua/wali juga memiliki peran langsung dalam menerapkan aturan, pendampingan, pembatasan, dan pengawasan terhadap penggunaan media anak.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, sampel penelitian adalah orang tua/wali anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya yang memenuhi kriteria penelitian. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 130 orang tua/wali. Seluruh responden tersebut digunakan sebagai sampel penelitian sekaligus sebagai responden dalam uji coba terpakai.

Kriteria partisipan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Orang tua/wali dari anak usia dini yang bersekolah di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya.

- b. Anak menggunakan media layar, seperti *smartphone*, tablet, televisi, komputer, atau perangkat layar sejenis
- c. Orang tua/wali bersedia menjadi responden penelitian; dan
- d. Orang tua/wali mengisi kuesioner penelitian sesuai dengan instruksi yang diberikan.

Pemilihan orang tua/wali sebagai responden didasarkan pada pertimbangan bahwa data mengenai penggunaan media layar anak usia dini lebih tepat diperoleh melalui laporan orang tua. Hal ini karena orang tua/wali memiliki pengetahuan mengenai kebiasaan anak di rumah, seperti jenis media yang digunakan, durasi penggunaan, konten yang diakses, serta bentuk pendampingan atau pembatasan yang diterapkan dalam keluarga. Dengan demikian, orang tua/wali dipandang sebagai informan utama yang relevan untuk memberikan data mengenai kedua variabel dalam penelitian ini.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh atau total sampling. Sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2017). Teknik ini digunakan karena jumlah populasi yang memenuhi kriteria penelitian masih berada dalam jangkauan peneliti, sehingga seluruh anggota populasi dapat dilibatkan sebagai responden.

Penggunaan teknik sampel jenuh dalam penelitian ini dipandang sesuai karena penelitian dilakukan pada konteks lokasi yang spesifik, yaitu TAPAS Ash Shiddiq Surabaya. Dengan melibatkan seluruh orang tua/wali yang memenuhi kriteria, data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai *parental mediation* dan penggunaan media layar pada anak usia dini di lembaga tersebut. Selain itu, penggunaan seluruh populasi sebagai sampel juga dapat meminimalkan potensi bias pemilihan sampel karena peneliti tidak melakukan pemilihan sebagian responden, melainkan melibatkan seluruh responden yang memenuhi kriteria penelitian.

Dalam penelitian ini, uji coba instrumen dilakukan dengan menggunakan teknik uji coba terpakai. Uji coba terpakai berarti data yang diperoleh dari responden digunakan untuk menguji kualitas instrumen, yaitu validitas dan reliabilitas, sekaligus digunakan sebagai data penelitian utama. Teknik ini dipilih karena seluruh item pada instrumen *ScreenQ* dan *parental mediation* dipertahankan setelah melalui proses adaptasi dan pengujian, serta tidak terdapat item yang terbuang. Dengan demikian, 130 responden yang terlibat dalam penelitian ini digunakan baik untuk pengujian instrumen maupun untuk analisis data penelitian.

Menurut Hadi (2000) uji coba terpakai memungkinkan item-item yang terbukti sah atau valid dari hasil uji coba langsung digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian, sehingga teknik ini dapat diterapkan apabila jumlah populasi relatif terbatas, karakteristik responden sulit diperoleh secara terpisah, atau seluruh subjek penelitian memungkinkan dijangkau dalam satu kali pengambilan data. Penggunaan teknik ini dalam penelitian dipandang sesuai karena jumlah partisipan berada dalam cakupan populasi yang spesifik, yaitu 130 orang tua/wali anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya, serta penelitian menggunakan teknik sampel jenuh sehingga seluruh responden yang memenuhi kriteria dilibatkan sebagai sumber data. Data dari responden tersebut digunakan untuk menguji kualitas instrumen melalui uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan SPSS, kemudian data yang sama digunakan untuk analisis penelitian setelah instrumen dinyatakan memenuhi syarat. Meskipun demikian, penggunaan uji coba terpakai tetap perlu memperhatikan kualitas psikometrik instrumen karena apabila banyak item gugur, peneliti memiliki keterbatasan untuk memperbaiki dan menguji ulang alat ukur (Hadi, 2000). Oleh karena itu, hasil uji validitas dan reliabilitas menjadi dasar penting untuk menentukan kelayakan instrumen sebelum data digunakan dalam analisis utama.

E. Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Kuesioner dipilih karena penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non-eksperimen yang membutuhkan data numerik dari responden untuk menggambarkan variabel penelitian dan menguji hipotesis secara statistik. Kuesioner dalam penelitian ini diisi oleh orang tua/wali anak usia dini sebagai responden utama. Pemilihan orang tua/wali sebagai responden didasarkan pada pertimbangan bahwa orang tua/wali merupakan pihak yang mengetahui kebiasaan penggunaan media layar anak dalam kehidupan sehari-hari, termasuk jenis perangkat yang digunakan, durasi penggunaan, konten yang diakses, serta bentuk pendampingan atau pengawasan yang dilakukan di rumah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua alat ukur, yaitu *ScreenQ* untuk mengukur penggunaan media layar pada anak usia dini dan *parental mediation* untuk mengukur strategi *parental mediation* dalam mendampingi penggunaan media layar pada anak. Kedua instrumen tersebut diadaptasi dari versi bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Proses adaptasi dilakukan untuk memastikan kesetaraan bahasa, makna, dan konteks budaya responden. Adaptasi alat ukur dalam penelitian ini mengacu pada prinsip adaptasi lintas bahasa dan budaya yang meliputi penerjemahan awal, sintesis hasil terjemahan, *backward translation*, *expert review*, serta pengujian psikometrik instrumen.

Proses adaptasi alat ukur dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah berkorespondensi dengan pemilik alat ukur agar mendapatkan izin penggunaan dan adaptasi instrument dalam penelitian ini. Tahap kedua adalah penerjemahan awal dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia oleh dua penerjemah. Tahap ketiga adalah sintesis hasil terjemahan untuk menghasilkan satu versi bahasa Indonesia yang sesuai secara makna dan konteks. Tahap keempat adalah *backward translation*, yaitu penerjemahan kembali dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris oleh penerjemah berbeda yang tidak terlibat dalam proses penerjemahan awal. Tahap kelima adalah *expert review* yang dilakukan oleh dua rater, yaitu satu dosen psikologi dan satu psikolog. *Expert review* dilakukan untuk

menilai kesesuaian item dengan konstruk yang diukur, ketepatan bahasa, kesetaraan makna dengan versi asli, serta keterbacaan item bagi orang tua/wali anak usia dini. Setelah proses adaptasi selesai, instrumen digunakan dalam uji coba terpakai kepada 130 responden. Data yang diperoleh kemudian dianalisis validitas dan reliabilitasnya dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 22.

1. Penggunaan Media Layar Anak Usia Dini

Penggunaan media layar pada anak usia dini diukur menggunakan *ScreenQ* yang dikembangkan oleh Hutton et al., (2020). *ScreenQ* merupakan kuesioner laporan orang tua atau parent-report yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan media layar pada anak berdasarkan rekomendasi *American Academy of Pediatrics* (AAP). Instrumen ini mengukur penggunaan media layar melalui empat aspek, yaitu *Access*, *Frequency*, *Content*, dan *Interactivity*.

Pada versi asli, *ScreenQ* terdiri atas 15 nomor utama. Namun, pada item nomor 13 terdapat dua bagian, yaitu 13a dan 13b. Dalam penelitian ini, seluruh item dan subitem digunakan, sehingga jumlah respons item yang dianalisis adalah 16 item. Skor total *ScreenQ* berkisar antara 0–26. Skor yang lebih tinggi menunjukkan penggunaan media layar yang semakin tidak sesuai dengan rekomendasi penggunaan media pada anak usia dini, sedangkan skor yang lebih rendah menunjukkan penggunaan media yang lebih terkontrol dan sesuai dengan pedoman perkembangan anak. Adapun *blueprint* alat ukur *ScreenQ* disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Blueprint Alat Ukur *ScreenQ*

Aspek	Nomor Item		Jumlah Item
	F	UF	
<i>Access</i>	1, 2, 3, 4, 5	-	5
<i>Frequency</i>	6, 7, 8, 9	-	4
<i>Content</i>	10, 11, 12	-	3
<i>Interactivity</i>	13, 14, 15, 16	-	4
Total Item			16

Instrumen *ScreenQ* dalam penelitian ini digunakan melalui proses adaptasi karena instrumen asli menggunakan bahasa Inggris. Proses adaptasi dilakukan untuk memastikan kesetaraan bahasa, makna, dan konteks

penggunaan pada responden penelitian. Setelah proses adaptasi selesai, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS.

2. *Parental Mediation*

Parental mediation diukur menggunakan kuesioner *parental mediation* yang dikembangkan oleh Nikken dan Schols (2015). Instrumen ini digunakan untuk mengetahui strategi orang tua dalam membimbing, membatasi, mendampingi, dan mengawasi penggunaan media layar pada anak usia dini. *Parental mediation* dipahami sebagai bentuk keterlibatan orang tua dalam mengelola pengalaman anak ketika menggunakan media, baik melalui penjelasan, aturan, penggunaan bersama, pengawasan, maupun penggunaan fitur keamanan tertentu.

Kuesioner *parental mediation* dalam penelitian ini terdiri atas 17 item. Skala yang digunakan adalah skala Likert 1–5, dengan pilihan jawaban 1 = tidak pernah, 2 = jarang, 3 = kadang-kadang, 4 = sering, dan 5 = selalu. Skor yang lebih tinggi menunjukkan semakin tinggi strategi *parental mediation* yang diterapkan dalam mendampingi penggunaan media layar anak. Aspek yang diukur dalam instrumen ini meliputi *Co-Use*, *Supervision*, *Active Mediation*, *restrictive mediation*, dan *Technical Restriction*. Adapun *blueprint* alat ukur *parental mediation* disajikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Blueprint Alat Ukur *parental mediation*

Aspek	Nomor Item		Jumlah Item
	F	UF	
<i>Co-Use</i>	1, 2, 3, 4	-	4
<i>Supervision</i>	5, 6	-	2
<i>Active Mediation</i>	7, 8, 9, 10, 11	-	5
<i>Restrictive mediation</i>	12, 13, 14	-	3
<i>Technical Restriction</i>	15, 16, 17	-	3
Total Item			17

Instrumen *parental mediation* dalam penelitian ini digunakan melalui proses adaptasi karena instrumen asli menggunakan bahasa Inggris. Setelah

proses adaptasi selesai, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS.

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kualitas pengukuran yang memadai. Hal ini penting karena penelitian ini menggunakan instrumen adaptasi dari versi bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, sehingga perlu dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa item-item dalam instrumen mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat dan konsisten. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji validitas isi dan uji validitas empiris. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal item dalam masing-masing instrumen. Pengolahan data uji validitas empiris dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 22.

1. Uji Validitas Isi

Validitas isi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item dalam instrumen telah sesuai dengan konstruk yang hendak diukur. Pada penelitian ini, validitas isi dilakukan melalui *expert judgement* oleh dua rater, yaitu satu dosen psikologi dan satu psikolog. Penilaian dilakukan terhadap dua instrumen, yaitu *ScreenQ* dan *parental mediation*. Rater diminta memberikan penilaian terhadap setiap item menggunakan rentang skor 1–5, dengan kriteria 1 = sangat tidak relevan, 2 = tidak relevan, 3 = netral, 4 = relevan, dan 5 = sangat relevan. Penilaian didasarkan pada tata bahasa, kesesuaian atau relevansi butir item dengan konstruk psikologis yang hendak diukur, kesetaraan makna hasil adaptasi, serta keterbacaan item bagi orang tua/wali anak usia dini.

Hasil penilaian *expert judgement* dianalisis menggunakan indeks Aiken's V. Aiken's V merupakan indeks yang digunakan untuk menghitung validitas isi berdasarkan penilaian para ahli terhadap relevansi item dengan konstruk yang diukur (Aiken, 1985). Adapun rumus Aiken's V adalah sebagai berikut:

$$V = \Sigma s / [n(c - 1)]$$

Keterangan:

V = indeks validitas isi Aiken's V

S = r – lo

r = skor yang diberikan oleh rater

lo = skor terendah dalam penilaian

c = skor tertinggi dalam penilaian

n = jumlah rater

Dalam penelitian ini, skor terendah adalah 1, skor tertinggi adalah 5, dan jumlah rater adalah 2. Dengan demikian, nilai pembagi dalam perhitungan Aiken's V adalah $n(c - 1) = 2(5 - 1) = 8$. Nilai Aiken's V berada pada rentang 0 sampai 1. Semakin mendekati angka 1, maka semakin tinggi kesesuaian item dengan konstruk yang diukur. Hasil perhitungan Aiken's V pada instrumen *ScreenQ* disajikan pada Tabel 3.3

Tabel 3. 3 Uji Aiken's V Alat Ukur *ScreenQ*

No. Item	Skor Rater 1	Skor Rater 2	Aiken's V	Keterangan
1	5	5	1,000	Dipertahankan
2	5	5	1,000	Dipertahankan dengan revisi redaksi
3	5	5	1,000	Dipertahankan
4	4	4	0,750	Dipertahankan dengan revisi redaksi
5	4	5	0,875	Dipertahankan
6	5	5	1,000	Dipertahankan
7	5	5	1,000	Dipertahankan
8	4	5	0,875	Dipertahankan dengan revisi redaksi
9	5	5	1,000	Dipertahankan
10	5	5	1,000	Dipertahankan
11	5	5	1,000	Dipertahankan
12	5	5	1,000	Dipertahankan
13	5	5	1,000	Dipertahankan
14	5	5	1,000	Dipertahankan
15	5	5	1,000	Dipertahankan
16	5	5	1,000	Dipertahankan

Berdasarkan Tabel 3.3, hasil perhitungan Aiken's V pada instrumen *ScreenQ* menunjukkan nilai antara 0,750 sampai 1,000 dengan rata-rata sebesar

0,969. Hasil tersebut menunjukkan bahwa item-item *ScreenQ* secara umum dinilai relevan dengan konstruk penggunaan media layar pada anak usia dini. Item nomor 4 memperoleh nilai 0,750 karena istilah “hari aktif sekolah” perlu diperjelas agar lebih mudah dipahami responden. Item nomor 8 memperoleh nilai 0,875 karena redaksi item perlu diperjelas menjadi penggunaan perangkat layar untuk membantu anak tertidur. Dengan demikian, instrumen *ScreenQ* tetap terdiri atas 16 respons item.

Selanjutnya, hasil perhitungan Aiken's V pada instrumen *parental mediation* disajikan pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Uji Aiken's V Alat Ukur *Parental mediation*

No. Item	Skor Rater 1	Skor Rater 2	Aiken's V	Keterangan
1	4	5	0,875	Dipertahankan dengan revisi redaksi
2	4	5	0,875	Dipertahankan dengan revisi redaksi
3	5	3	0,750	Dipertahankan dengan revisi redaksi
4	4	5	0,875	Dipertahankan dengan revisi redaksi
5	4	3	0,625	Dipertahankan dengan revisi redaksi
6	5	5	1,000	Dipertahankan
7	4	5	0,875	Dipertahankan
8	5	5	1,000	Dipertahankan
9	5	5	1,000	Dipertahankan
10	4	5	0,875	Dipertahankan
11	5	5	1,000	Dipertahankan
12	5	5	1,000	Dipertahankan
13	5	5	1,000	Dipertahankan
14	3	3	0,500	Dipertahankan dengan revisi substansial redaksi
15	5	5	1,000	Dipertahankan
16	5	5	1,000	Dipertahankan
17	4	5	0,875	Dipertahankan dengan revisi redaksi

Berdasarkan Tabel 3.4, hasil perhitungan Aiken's V pada skala *Parental mediation* menunjukkan nilai antara 0,500 sampai 1,000 dengan rata-rata sebesar 0,890. Sebagian besar item memperoleh nilai Aiken's V yang tinggi, yaitu 0,875 sampai 1,000, sehingga item dinilai relevan dengan konstruk

parental mediation. Namun, terdapat beberapa item yang memperoleh nilai lebih rendah, yaitu item nomor 3, 5, dan 14. Item nomor 3 memperoleh nilai 0,750 karena dinilai memiliki kemiripan makna dengan item sebelumnya sehingga perlu difokuskan pada fungsi penggunaan media bersama anak sebagai hiburan. Item nomor 5 memperoleh nilai 0,625 karena redaksi “berada di dekat anak” dinilai belum sepenuhnya menunjukkan unsur pengawasan, sehingga redaksinya perlu diperjelas. Item nomor 14 memperoleh nilai 0,500 karena redaksi awal dinilai dapat menimbulkan pemaknaan permisif, sehingga item tersebut direvisi agar tetap menunjukkan adanya batasan dari orang tua. Dengan demikian, seluruh item *parental mediation* tetap dipertahankan, tetapi beberapa item mengalami revisi redaksi sesuai dengan saran rater. Setelah proses *expert judgement*, instrumen *parental mediation* tetap terdiri atas 17 item.

Berdasarkan hasil *expert judgement* dan perhitungan Aiken's V, kedua instrumen dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan revisi redaksi pada beberapa item. Revisi dilakukan untuk meningkatkan kejelasan bahasa, kesetaraan makna dengan versi asli, serta keterbacaan item bagi orang tua/wali anak usia dini. Dengan demikian, hasil validitas isi menunjukkan bahwa instrumen *ScreenQ* dan *parental mediation* telah memenuhi kelayakan isi sebelum digunakan dalam uji coba terpakai dan dianalisis lebih lanjut melalui uji validitas empiris serta uji reliabilitas menggunakan SPSS.

2. Uji Validitas Empiris

Uji validitas empiris dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap item memiliki kesesuaian dengan skor total skala. Dalam penelitian ini, uji validitas empiris dilakukan menggunakan *Corrected Item-Total Correlation* melalui bantuan program IBM SPSS 22. *Corrected Item-Total Correlation* digunakan untuk melihat korelasi antara skor setiap item dengan skor total skala setelah skor item tersebut dikeluarkan dari skor total. Item dinyatakan valid apabila memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih dari 0,30. Nilai tersebut

menunjukkan bahwa item memiliki kontribusi yang memadai terhadap konstruk yang diukur.

a. Uji Validitas *ScreenQ*

Hasil uji validitas empiris pada instrumen *ScreenQ* disajikan pada Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Uji Validitas *ScreenQ*

No. Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
1	0,375	Valid
2	0,415	Valid
3	0,421	Valid
4	0,408	Valid
5	0,514	Valid
6	0,360	Valid
7	0,425	Valid
8	0,523	Valid
9	0,503	Valid
10	0,406	Valid
11	0,522	Valid
12	0,397	Valid
13	0,499	Valid
14	0,371	Valid
15	0,388	Valid
16	0,399	Valid

Berdasarkan Tabel 3.5, seluruh item pada instrumen *ScreenQ* memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih dari 0,30, yaitu berkisar antara 0,360 sampai 0,523. Dengan demikian, seluruh item *ScreenQ* dinyatakan valid secara empiris dan dapat digunakan dalam analisis penelitian.

b. Uji Validitas *parental mediation*

Hasil uji validitas empiris pada instrumen *parental mediation* disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Uji Validitas *Parental mediation*

No. Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
1	0,419	Valid
2	0,461	Valid
3	0,544	Valid
4	0,408	Valid
5	0,656	Valid
6	0,664	Valid

7	0,547	Valid
8	0,732	Valid
9	0,709	Valid
10	0,741	Valid
11	0,742	Valid
12	0,737	Valid
13	0,678	Valid
14	0,395	Valid
15	0,676	Valid
16	0,419	Valid
17	0,461	Valid

Berdasarkan Tabel 3.6, seluruh item pada instrumen *parental mediation* memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih dari 0,30, yaitu berkisar antara 0,395 sampai 0,742. Dengan demikian, seluruh item *parental mediation* dinyatakan valid secara empiris dan dapat digunakan dalam analisis penelitian.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal item dalam instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* melalui bantuan IBM SPSS Statistics versi 22. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$.

a. Uji Reliabilitas *ScreenQ*

Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas *ScreenQ*

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Item	Keterangan
0,803	16	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen *ScreenQ* memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,803 dengan jumlah 16 item. Nilai tersebut lebih besar dari kriteria reliabilitas 0,70, sehingga instrumen *ScreenQ* dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa item-item dalam *ScreenQ* memiliki konsistensi internal yang baik dalam mengukur penggunaan media layar pada anak usia dini. Dengan demikian, instrumen *ScreenQ* layak digunakan dalam analisis data penelitian.

b. Uji Reliabilitas *parental mediation*

Tabel 3. 8 Uji Reliabilitas *parental mediation*

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Item	Keterangan
0,919	17	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen *parental mediation* memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,919 dengan jumlah 17 item. Nilai tersebut lebih besar dari kriteria reliabilitas 0,70, sehingga instrumen *parental mediation* dinyatakan reliabel. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,919 menunjukkan bahwa item-item dalam instrumen ini memiliki konsistensi internal yang sangat baik dalam mengukur strategi *parental mediation*. Dengan demikian, instrumen *parental mediation* layak digunakan dalam analisis data penelitian.

G. Teknik Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS), yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif bidang psikologi dan pendidikan untuk mengolah dan menganalisis data statistik secara sistematis (Field, 2018).

1. Analisis Deskriptif

Tahap pertama analisis data adalah analisis deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data penelitian. Analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung nilai rerata (mean), simpangan baku (standar deviasi), nilai minimum, dan nilai maksimum dari masing-masing variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2017), analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud melakukan generalisasi atau penarikan kesimpulan inferensial. Melalui analisis ini, peneliti

memperoleh gambaran awal mengenai tingkat *parental mediation* serta pola penggunaan media layar pada anak usia dini.

2. Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan uji asumsi klasik dan analisis regresi, skor total pada masing-masing variabel terlebih dahulu ditransformasikan ke dalam bentuk skor baku atau *z-score*. Transformasi ini dilakukan karena kedua variabel penelitian diukur menggunakan alat ukur yang berbeda dan memiliki rentang skor yang tidak sama, sehingga standarisasi diperlukan agar skor berada pada satuan pengukuran yang setara. *Z-score* menunjukkan posisi skor individu terhadap rata-rata kelompok berdasarkan standar deviasi, dengan rumus $z = \frac{X-M}{SD}$, yaitu X sebagai skor responden, M sebagai nilai rata-rata, dan SD sebagai standar deviasi. Skor baku inilah yang kemudian digunakan dalam uji asumsi klasik, meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas, serta dalam analisis regresi linear sederhana dan regresi linear berganda. Dengan demikian, hasil analisis regresi dalam penelitian ini diinterpretasikan berdasarkan skor yang telah distandarisasi, sehingga koefisien regresi menunjukkan perubahan penggunaan media layar dalam satuan standar deviasi ketika *parental mediation* mengalami perubahan satu standar deviasi.

Tahap selanjutnya adalah uji asumsi klasik sebagai prasyarat analisis regresi. Uji asumsi klasik meliputi uji normalitas residual untuk mengetahui apakah *residual/error* berdistribusi normal, uji linearitas untuk memastikan adanya hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat, serta uji heteroskedastisitas untuk menilai kesamaan varians residual. Ghazali (2018) menjelaskan bahwa pemenuhan asumsi klasik merupakan syarat penting agar model regresi linier menghasilkan estimasi yang tidak bias dan dapat diinterpretasikan secara akurat.

3. Uji Hipotesis

Setelah asumsi klasik terpenuhi, tahap berikutnya adalah uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana

digunakan karena penelitian ini melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat, serta bertujuan untuk menguji pengaruh prediktif variabel bebas terhadap variabel terikat (Creswell, 2014). Menurut Field (2018) analisis regresi memungkinkan peneliti untuk mengetahui arah hubungan, kekuatan pengaruh, serta kontribusi variabel prediktor dalam menjelaskan variasi variabel outcome.

Hasil analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini meliputi nilai koefisien regresi, nilai signifikansi (*p-value*), dan koefisien determinasi (R^2). Koefisien determinasi digunakan untuk menunjukkan seberapa besar proporsi variasi penggunaan media layar anak usia dini yang dapat dijelaskan oleh *parental mediation*. Seluruh hasil analisis data selanjutnya diinterpretasikan dengan mengacu pada kerangka teoretis dan temuan penelitian terdahulu yang telah dibahas sebelumnya, sehingga kesimpulan yang dihasilkan memiliki dasar empiris dan teoretis yang kuat.

4. Uji Regresi Linear Berganda

Selain analisis regresi linear sederhana, penelitian ini juga menggunakan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh parsial masing-masing dimensi *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini. Dimensi yang dimasukkan sebagai variabel prediktor meliputi *Co-Use*, *Supervision*, *Active Mediation*, *Restrictive Mediation*, dan *Technical Restriction*, sedangkan penggunaan media layar ditempatkan sebagai variabel terikat. Pengaruh masing-masing dimensi ditentukan berdasarkan nilai koefisien beta terstandar dan nilai signifikansi pada tabel *Coefficients*. Dimensi dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan apabila memperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05. Nilai koefisien beta terstandar digunakan untuk mengetahui arah dan membandingkan besarnya kontribusi relatif setiap dimensi dalam memprediksi penggunaan media layar.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Pendidikan Anak Sholeh (TAPAS) Ash Shiddiq Surabaya yang berlokasi di wilayah Kandangan, Surabaya. TAPAS Ash Shiddiq merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di bawah naungan yayasan dan menyelenggarakan layanan pendidikan bagi anak usia dini melalui jenjang PAUD dan TK. Lokasi sekolah yang berada di kawasan perkotaan menjadikan peserta didik berada dalam lingkungan sosial yang memiliki akses tinggi terhadap perkembangan teknologi, termasuk penggunaan media layar seperti televisi, gawai, tablet, maupun perangkat digital lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

TAPAS Ash Shiddiq Surabaya memiliki jumlah peserta didik sekitar 130 anak yang terbagi dalam 11 kelas, terdiri atas 2 kelas PAUD, 4 kelas TK A, dan 5 kelas TK B. Dalam pelaksanaan pendidikannya, sekolah ini menerapkan pembiasaan keagamaan sebagai bagian dari aktivitas harian anak, seperti pembiasaan doa, hafalan surat pendek, dan hafalan hadis. Selain itu, sekolah juga memberikan pembelajaran dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung atau calistung sebagai bentuk persiapan anak menuju jenjang pendidikan dasar.

Karakteristik pembelajaran di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya cenderung menekankan kegiatan pembelajaran terstruktur di dalam kelas. Anak-anak lebih banyak mengikuti aktivitas belajar dengan posisi duduk di kelas dibandingkan dengan kegiatan belajar melalui bermain di luar ruangan. Kondisi ini menunjukkan bahwa sekolah memberikan penekanan pada pengembangan kemampuan akademik anak sejak usia dini. Hal tersebut juga menjadi salah satu keunggulan sekolah, karena banyak lulusan TAPAS Ash Shiddiq Surabaya yang diterima di sekolah dasar favorit.

Pemilihan TAPAS Ash Shiddiq Surabaya sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaian karakteristik lembaga dengan tema penelitian, yaitu pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini. Anak usia dini merupakan kelompok yang masih membutuhkan pendampingan orang tua dalam menggunakan media layar. Di sisi lain, lingkungan perkotaan memungkinkan anak lebih mudah terpapar perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keterlibatan wali murid dalam mengatur, membatasi, mendampingi, dan mengarahkan penggunaan media layar menjadi aspek penting untuk diteliti. Dengan demikian, TAPAS Ash Shiddiq Surabaya dinilai relevan sebagai lokasi penelitian karena memiliki subjek wali murid anak usia dini yang sesuai dengan fokus penelitian.

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3–5 Juni 2026 di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh wali murid TAPAS Ash Shiddiq Surabaya. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada wali murid. Kuesioner tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai *parental mediation* atau peran orang tua dalam mendampingi, mengawasi, membatasi, dan mengarahkan penggunaan media layar pada anak usia dini.

Tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan pengajuan izin kepada kepala sekolah TAPAS Ash Shiddiq Surabaya. Setelah memperoleh izin, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya guru pada setiap kelas, untuk membantu proses pembagian kuesioner kepada wali murid. Koordinasi ini dilakukan agar proses pengumpulan data dapat berjalan lebih tertib dan menyesuaikan dengan kondisi kegiatan sekolah.

Pembagian kuesioner dilakukan melalui bantuan guru kelas. Guru membantu menyampaikan kuesioner kepada wali murid melalui peserta didik di masing-masing kelas. Wali murid kemudian diminta untuk mengisi kuesioner sesuai dengan kondisi yang sebenarnya terkait penggunaan media layar anak di rumah serta bentuk pendampingan yang dilakukan oleh orang tua. Setelah

kuesioner diisi, kuesioner dikumpulkan kembali melalui guru kelas untuk kemudian diserahkan kepada peneliti.

Pelaksanaan pengumpulan data berlangsung selama tiga hari, yaitu pada tanggal 3 hingga 5 Juni 2026. Selama proses penelitian, peneliti tetap berkoordinasi dengan pihak sekolah agar pembagian dan pengumpulan kuesioner dapat berjalan dengan lancar. Data yang terkumpul selanjutnya diperiksa kelengkapannya dan diolah sesuai dengan kebutuhan analisis penelitian.

C. Data Demografis Penelitian

Pada penelitian ini terdapat data demografis anak yang meliputi usia dan jenis kelamin. Adapun responden penelitian adalah orang tua/wali murid yang mengisi kuesioner berdasarkan kondisi anak. Pengolahan data demografis dilakukan melalui analisis frekuensi menggunakan IBM SPSS Statistics versi 22 for Windows. Berdasarkan hasil analisis tersebut, seluruh data responden dinyatakan valid dan tidak terdapat data yang hilang atau missing value. Adapun rincian data demografis responden dijelaskan sebagai berikut.

1. Data Demografis Berdasarkan Jenis Kelamin Anak

Tabel 4. 1 Distribusi Jenis Kelamin Anak

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	62	47,7%
Perempuan	68	52,3%
Total	130	100%

Berdasarkan Tabel 4.1, dapat diketahui bahwa dari 130 responden penelitian, terdapat anak yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 62 orang atau sebesar 47,7%, sedangkan anak yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 68 orang atau sebesar 52,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dalam penelitian ini didominasi oleh perempuan. Meskipun demikian, selisih jumlah antara anak berjenis kelamin laki-laki dan perempuan tidak terlalu besar, sehingga distribusi anak berdasarkan jenis kelamin dapat dikatakan relatif seimbang.

2. Data Demografis Berdasarkan Usia Anak

Tabel 4. 2 Distribusi Usia Anak

Usia	Jumlah	Persentase
4	18	13,8%
5	44	33,8%
6	68	52,3%
Total	130	100%

Berdasarkan Tabel 4.2, diketahui bahwa usia anak dalam penelitian ini terdiri dari anak usia 4 tahun, 5 tahun, dan 6 tahun. Mayoritas anak berada pada usia 6 tahun, yaitu sebanyak 68 anak atau sebesar 52,3%. Selanjutnya, anak yang berusia 5 tahun berjumlah 44 anak atau sebesar 33,8%, sedangkan anak yang berusia 4 tahun berjumlah 18 anak atau sebesar 13,8%.

D. Hasil Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 22 for Windows. Penggunaan program ini bertujuan untuk mempermudah proses pengolahan data, mulai dari analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, hingga pengujian hipotesis penelitian. Seluruh data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner oleh responden diolah secara sistematis sehingga menghasilkan output yang dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis dalam penelitian ini.

1. Analisis Deskriptif

a. Variabel Penggunaan Media Layar

Tabel 4. 3 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penggunaan Media Layar

Variabel	N	Min	Max	Mean	SD
Penggunaan Media Layar	130	0	23	9.29	5.162

Berdasarkan tabel 4.3, diketahui bahwa variabel penggunaan media layar memiliki jumlah responden sebanyak 130 anak. Skor minimum yang diperoleh responden adalah 0, sedangkan skor maksimum adalah 23. Nilai rata-rata atau mean sebesar 9,29 dengan standar deviasi sebesar 5,162.

Setelah diperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi, selanjutnya skor penggunaan media layar dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu

rendah, sedang, dan tinggi. Kategorisasi ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan tingkat penggunaan media layar pada responden berdasarkan skor yang diperoleh. Adapun hasil kategorisasi variabel penggunaan media layar disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Kategorisasi Penggunaan Media Layar

Kategori	Dasar	Norma	<i>f</i>	Persentase
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 5$	22	16,9%
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	$5 \leq X < 15$	87	66,9%
Tinggi	$M + 1SD \leq X$	$15 \leq X$	21	16,2%
Total			130	100%

Berdasarkan hasil kategorisasi variabel penggunaan media layar pada table 4.4, diketahui bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 87 anak atau 66,9%. Selanjutnya, sebanyak 22 anak atau 16,9% berada pada kategori rendah, sedangkan 21 anak atau 16,2% berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya secara umum berada pada tingkat sedang. Artinya, sebagian besar anak telah memiliki pola penggunaan media layar yang belum tergolong tinggi, namun juga tidak dalam kategori rendah. Masih adanya anak pada kategori tinggi menunjukkan bahwa sebagian anak memiliki paparan media layar yang lebih besar, sehingga tetap memerlukan perhatian dan pendampingan dari orang tua agar penggunaan media layar tidak berlebihan.

Untuk mengetahui aspek yang paling dominan dalam variabel penggunaan media layar dilakukan perhitungan persentase kontribusi masing-masing aspek terhadap total skor variable penggunaan media layar. Hasil perhitungan persentase dari aspek penggunaan media layar disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Persentase Aspek Penggunaan Media Layar

Aspek	Persentase
<i>Access</i>	36%
<i>Frequency</i>	27%
<i>Content</i>	16%
<i>Interactivity</i>	21%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada variable penggunaan media layar, aspek *Access* memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 36%. Selanjutnya, aspek *Frequency* memperoleh persentase sebesar 27%, aspek *Interactivity* sebesar 21%, dan aspek *Content* sebesar 16%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek *Access* merupakan aspek yang memberikan kontribusi skor terbesar terhadap variable penggunaan media layar. Dengan demikian, penggunaan media layar dari responden paling banyak ditunjukkan melalui aspek akses. Sementara itu, aspek *Content* memperoleh persentase terendah, sehingga aspek tersebut memberikan kontribusi paling kecil terhadap variabel penggunaan media layar.

b. Variabel *Parental mediation*

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif Variabel *Parental mediation*

Variabel	N	Min	Max	Mean	SD
<i>Parental mediation</i>	130	29	81	62.88	12.871

Berdasarkan tabel 4.6, diketahui bahwa variabel *parental mediation* memiliki jumlah responden sebanyak 130 anak. Skor minimum yang diperoleh adalah 29, sedangkan skor maksimum adalah 81. Nilai rata-rata atau mean sebesar 62,88 dengan standar deviasi sebesar 12,871.

Setelah diperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi, selanjutnya skor *parental mediation* dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategorisasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlibatan orang tua dalam mendampingi, mengawasi, dan mengarahkan penggunaan media layar pada anak. Adapun hasil kategorisasi variabel *parental mediation* disajikan pada tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Kategorisasi *Parental mediation*

Kategori	Dasar	Norma	<i>f</i>	Persentase
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 50$	18	13,8%
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	$50 \leq X < 76$	97	74,6%
Tinggi	$M + 1SD \leq X$	$76 \leq X$	15	11,5%
Total			130	100%

Berdasarkan hasil kategorisasi variabel *parental mediation* (PM), diketahui bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 97 responden atau 74,6%. Selanjutnya, sebanyak 18 responden atau 13,8% berada pada kategori rendah, sedangkan 15 responden atau 11,5% berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa *parental mediation* pada orang tua/wali murid TAPAS Ash Shiddiq Surabaya secara umum berada pada tingkat sedang. Artinya, sebagian besar orang tua telah melakukan pendampingan, pengawasan, pembatasan, dan pengarahan terhadap penggunaan media layar anak, namun intensitas penerapannya masih berada pada tingkat sedang. Sementara itu, masih ditemukannya responden pada kategori rendah menunjukkan bahwa sebagian orang tua menerapkan *parental mediation* dalam tingkat yang lebih rendah, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam mendampingi penggunaan media layar anak.

Perhitungan dilakukan untuk mengetahui persentase kontribusi masing-masing aspek terhadap total skor variabel *parental mediation*. Hasil perhitungan persentase aspek *parental mediation* disajikan pada tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Persentase Aspek *Parental mediation*

Aspek	Persentase
<i>Co-Use</i>	19%
<i>Supervision</i>	13%
<i>Active Mediation</i>	31%
<i>Restictive Mediation</i>	18%
<i>Technical Restriction</i>	19%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada variabel *parental mediation*, aspek *Active Mediation* memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 31%. Selanjutnya, aspek *Co-Use* dan *technical restriction* masing-masing memperoleh persentase sebesar 19%, aspek *Restrictive Mediation* sebesar 18%, dan aspek *Supervision* sebesar 13%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek *Active Mediation* merupakan aspek yang memberikan kontribusi skor terbesar terhadap variabel *parental mediation*. Artinya, bentuk *parental mediation* yang paling dominan dalam penelitian ini adalah pemberian arahan, penjelasan, atau diskusi aktif kepada anak terkait penggunaan media. Sementara itu, aspek *Supervision* memperoleh persentase terendah, sehingga aspek tersebut memberikan kontribusi paling kecil terhadap variabel *parental mediation*.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah residual data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan metode One Sample Kolmogorov–Smirnov, karena jumlah responden dalam penelitian lebih dari 50 orang. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas

<i>One Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov–Smirnov, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas telah terpenuhi dan data dapat dilanjutkan pada tahap uji asumsi berikutnya.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas, yaitu *parental mediation*, dengan variabel terikat, yaitu penggunaan media layar, membentuk hubungan yang linear. Hubungan antarvariabel dinyatakan linear apabila nilai signifikansi pada Linearity kurang dari 0,05 dan nilai signifikansi pada Deviation from Linearity lebih dari 0,05. Adapun hasil uji linearitas disajikan pada tabel 4.10.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Linearitas

ANOVA TABLE	
<i>Linearity</i>	0,000
<i>Deviation from Linearity</i>	0,095

Berdasarkan hasil uji linearitas antara penggunaan media layar dan *parental mediation*, diperoleh nilai signifikansi pada *Linearity* sebesar 0,000 atau $p < 0,05$. Selain itu, nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,095 atau $p > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media layar dan *parental mediation* bersifat linear serta tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari pola linear. Dengan demikian, asumsi linearitas telah terpenuhi dan data dapat dilanjutkan pada tahap lebih lanjut.

c. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians residual dalam model regresi. Model regresi dikatakan bebas dari gejala heteroskedastisitas apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji heteroskedastisitas disajikan pada tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients	
	Sig.
<i>Parental mediation</i>	0,543

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas, diperoleh nilai signifikansi pada variabel *parental mediation* sebesar 0,543. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala

heteroskedastisitas pada model regresi. Dengan demikian, varians residual tersebar secara merata dan model regresi layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak. Pengujian dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel ANOVA dan tabel Coefficients. Variabel *parental mediation* dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan media layar apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Adapun hasil uji regresi linear disajikan pada tabel 4.12.

Tabel 4. 12 Hasil Uji Regresi Linear

Anova	
Model	Sig.
Regression	0,000

Berdasarkan hasil uji regresi linear, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa *parental mediation* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan media layar pada anak. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar dinyatakan diterima.

Selanjutnya, untuk mengetahui arah pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar, dapat dilihat melalui tabel 4.13.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Koefisien Regresi

Coefficients		
	B	Sig.
<i>Parental mediation</i>	-0,719	0,000

Berdasarkan tabel koefisien regresi, diketahui bahwa nilai koefisien regresi *parental mediation* sebesar -0,719 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga

pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar dinyatakan signifikan. Nilai koefisien yang bernilai negatif menunjukkan bahwa arah hubungan antara *parental mediation* dan penggunaan media layar bersifat negatif. Artinya, semakin tinggi *parental mediation* yang diberikan orang tua, maka penggunaan media layar pada anak relatif lebih terkontrol atau lebih sesuai rekomendasi AAP. Sebaliknya, semakin rendah *parental mediation*, maka penggunaan media layar pada anak cenderung semakin tinggi.

Berdasarkan nilai koefisien regresi sebesar $-0,719$ dengan nilai signifikansi $<0,001$, *parental mediation* terbukti berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh negatif *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini dinyatakan diterima.

b. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel *parental mediation* dalam menjelaskan variasi penggunaan media layar pada anak. Besarnya kontribusi tersebut dapat dilihat melalui nilai R Square pada tabel Model Summary. Adapun hasil uji koefisien determinasi disajikan pada tabel 4.14.

Tabel 4. 14 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square
1	0,791	0,626

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, diperoleh nilai R Square sebesar 0,626. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel *parental mediation* mampu menjelaskan variasi penggunaan media layar sebesar 62,6%. Sementara itu, sisanya sebesar 37,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *parental mediation* merupakan variabel yang berpengaruh besar dalam menjelaskan penggunaan media layar pada anak, meskipun masih terdapat faktor lain yang juga dapat memengaruhi penggunaan media layar anak.

c. Uji pengaruh dimensi *parental mediation*

Uji regresi berganda dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing-masing aspek *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak yang diukur menggunakan alat ukur *ScreenQ*. Pengaruh setiap aspek dapat dilihat melalui nilai signifikansi (Sig.) dan koefisien beta pada tabel Coefficients. Aspek yang memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 dinyatakan berpengaruh secara signifikan terhadap *ScreenQ*. Adapun aspek *parental mediation* yang diuji meliputi *Co-Use*, *Supervision*, *Active Mediation*, *Restrictive Mediation*, dan *technical restriction*.

Tabel 4. 15 Hasil Uji Regresi Tiap Aspek

Model	Beta	Sig.
Co Use	-0,072	0,240
<i>Supervision</i>	-0,203	0,007
<i>Active Mediation</i>	-0,335	0,000
<i>Restrictive Mediation</i>	-0,088	0,333
<i>Technical Restriction</i>	-0,266	0,001

Berdasarkan hasil analisis pada table 4.15, diperoleh bahwa aspek *Supervision* ($\beta = -0,203$; $p = 0,007$), *Active Mediation* ($\beta = -0,335$; $p = 0,000$), dan *technical restriction* ($\beta = -0,266$; $p = 0,001$) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan media layar anak. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi penerapan *Supervision*, *Active Mediation*, dan *technical restriction* oleh orang tua, maka tingkat penggunaan media layar anak cenderung semakin rendah. Sementara itu, aspek *Co-Use* ($\beta = -0,072$; $p = 0,240$) dan *Restrictive Mediation* ($\beta = -0,088$; $p = 0,333$) tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap *ScreenQ*. Dari seluruh aspek yang diuji, *Active Mediation* memiliki pengaruh paling besar karena memiliki nilai koefisien beta standar terbesar ($\beta = -0,335$), sehingga dapat dikatakan sebagai aspek *parental mediation* yang paling dominan dalam menjaga penggunaan media layar pada anak.

E. Pembahasan

1. Tingkat Penggunaan Media Layar Pada Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 87 anak atau 66,9%. Sementara itu, 22 anak atau 16,9% berada pada kategori rendah dan 21 anak atau 16,2% berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media layar telah menjadi bagian dari aktivitas anak sehari-hari, namun sebagian besar anak belum berada pada tingkat penggunaan yang sangat tinggi. Hal tersebut mengindikasikan bahwa tingkat penggunaan media layar belum didominasi oleh kategori tinggi, meskipun juga belum berada pada kategori rendah.

Temuan tersebut dapat dipahami melalui konsep *screen-based media use* yang tidak hanya melihat penggunaan layar dari durasi, tetapi juga mencakup akses terhadap perangkat, frekuensi penggunaan, jenis konten, dan keterlibatan orang dewasa. Hutton et al., (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis layar pada anak usia dini merupakan ukuran komposit yang meliputi akses, frekuensi atau durasi, konten, dan pendampingan orang dewasa. Arumugam et al., (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan media layar pada anak mencakup paparan terhadap berbagai perangkat seperti televisi, *smartphone*, dan tablet. Dengan demikian, kategori sedang dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya memiliki paparan terhadap media layar, tetapi juga menunjukkan variasi dalam cara, waktu, dan konteks penggunaannya.

Hasil ini sejalan dengan kondisi anak usia dini yang tumbuh di era digital. Anak masa kini sejak awal kehidupan telah berhadapan dengan perangkat digital, sehingga media layar menjadi bagian dari lingkungan rumah dan aktivitas keluarga. Johanna Helsper dan Eynon, (2010) menyebut anak yang tumbuh dalam lingkungan digital sebagai *digital natives*, sedangkan Asmayawati, (2023) menyatakan bahwa kemudahan akses teknologi dan internet memperluas paparan anak terhadap media berbasis layar. Damayanti et al., (2024) juga menjelaskan bahwa *gadget* semakin mudah digunakan anak dan

sering dimanfaatkan orang tua sebagai sarana hiburan atau penenang anak. Hal ini relevan dengan karakteristik TAPAS Ash Shiddiq Surabaya yang berada di wilayah perkotaan, sehingga anak lebih mudah mengenal dan mengakses perangkat digital.

Ditinjau dari aspek penggunaan media layar, aspek *Access* memperoleh persentase tertinggi, yaitu 36%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media layar pada anak paling banyak dipengaruhi oleh kemudahan anak dalam menjangkau perangkat layar, seperti televisi, *smartphone*, tablet, atau perangkat digital lain di rumah. Hutton et al., (2020) menjelaskan bahwa akses terhadap layar menjadi aspek penting karena ketersediaan perangkat dapat meningkatkan peluang anak untuk menggunakan media lebih sering. (Lee et al., 2024b) juga menyatakan bahwa kemudahan akses terhadap perangkat digital merupakan salah satu faktor lingkungan yang berkaitan dengan meningkatnya *screen time* pada anak prasekolah. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persoalan utama penggunaan media layar tidak hanya berkaitan dengan durasi, tetapi juga dengan seberapa mudah anak memperoleh akses terhadap perangkat.

Aspek *Frequency* menempati urutan kedua dengan persentase 27%. Hal ini menunjukkan bahwa frekuensi dan durasi penggunaan tetap menjadi bagian penting dalam pola penggunaan media layar anak. *American Academy of Pediatrics* merekomendasikan agar penggunaan media digital pada anak usia 2–5 tahun dibatasi sekitar satu jam per hari dengan konten berkualitas dan pendampingan orang tua (Hill et al., 2016). Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan layar pada anak prasekolah tergolong tinggi, seperti penelitian Afifah dan Azizah, (2023), Nofadina et al., (2021) serta Purwanto et al., (2021) yang menemukan bahwa banyak anak menggunakan media layar melebihi rekomendasi. Dibandingkan dengan temuan tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas anak di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya belum berada pada kategori tinggi, meskipun frekuensi penggunaannya tetap perlu diarahkan.

Aspek *Interactivity* memperoleh persentase 21%, sedangkan aspek *Content* memperoleh persentase terendah, yaitu 16%. Hasil ini menunjukkan bahwa pendampingan orang dewasa dan pengawasan terhadap konten masih perlu diperkuat. Pada anak usia dini, pendampingan penting karena anak belum sepenuhnya mampu memilih konten, memahami pesan media, atau mengatur durasi penggunaan secara mandiri. Nikken dan Schols, (2015) menjelaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam penggunaan media anak dapat membantu memaksimalkan manfaat dan meminimalkan risiko media. Livingstone dan Helsper, (2008) juga menekankan bahwa orang tua berperan dalam mengatur, mendiskusikan, dan memantau penggunaan media anak. Oleh karena itu, rendahnya aspek konten dan belum dominannya interaktivitas menunjukkan perlunya peran orang tua yang lebih aktif dalam mendampingi anak saat menggunakan media layar.

Masih adanya 21 anak atau 16,2% pada kategori tinggi menunjukkan bahwa sebagian anak memiliki paparan media layar yang lebih besar dan perlu mendapat perhatian. Penggunaan media layar yang tinggi pada anak usia dini dapat berkaitan dengan risiko perkembangan apabila tidak disertai pengaturan yang memadai. Madigan et al., (2019) menemukan bahwa *screen time* yang tinggi berkaitan dengan keterlambatan perkembangan anak, sedangkan Tamana et al., (2019) menunjukkan bahwa penggunaan layar lebih dari dua jam per hari berkaitan dengan masalah perhatian pada anak prasekolah. Li et al., (2020) juga menjelaskan bahwa penggunaan layar berlebihan berhubungan dengan masalah fisik, perilaku, dan psikososial anak. Oleh karena itu, anak dengan kategori penggunaan tinggi perlu memperoleh pendampingan lebih intensif agar media layar tidak menggantikan aktivitas penting seperti bermain aktif, tidur cukup, dan interaksi langsung dengan keluarga.

Secara keseluruhan, tingkat penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya berada pada kategori sedang dengan aspek *Access* sebagai aspek paling dominan. Temuan ini menjawab gap penelitian sebelumnya yang umumnya lebih menekankan durasi *screen time* atau kepatuhan terhadap batas waktu penggunaan layar. Penelitian ini memperluas

pembahasan dengan melihat penggunaan media layar secara lebih komprehensif melalui akses, frekuensi, konten, dan interaktivitas sebagaimana dikembangkan dalam *ScreenQ* oleh Hutton et al., (2020). Dengan demikian, pengelolaan penggunaan media layar pada anak tidak cukup hanya dilakukan dengan membatasi waktu, tetapi juga perlu mencakup pengaturan akses perangkat, pemilihan konten, serta pendampingan orang tua secara konsisten.

2. Tingkat *Parental mediation*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *parental mediation* pada orang tua/wali murid TAPAS Ash Shiddiq Surabaya mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 97 responden atau 74,6%. Sementara itu, 18 responden atau 13,8% berada pada kategori rendah dan 15 responden atau 11,5% berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua telah menerapkan *parental mediation* melalui pendampingan, pengawasan, pembatasan, dan pengarahan terhadap penggunaan media layar anak. Dengan mayoritas responden berada pada kategori sedang, hasil tersebut mengindikasikan bahwa tingkat penerapan *parental mediation* belum tergolong tinggi, sehingga masih terdapat peluang untuk meningkatkan intensitas dan konsistensi penerapannya.

Temuan tersebut dapat dipahami melalui konsep *parental mediation* sebagai strategi orang tua dalam mengatur, membimbing, dan memantau penggunaan media anak. Livingstone dan Helsper, (2008) menjelaskan bahwa *parental mediation* merupakan upaya orang tua dalam mengelola hubungan anak dengan media melalui pembatasan, diskusi, dan pemantauan. Nikken dan Schols, (2015) juga menyatakan bahwa *parental mediation* mencakup berbagai bentuk keterlibatan, seperti *parental mediation* aktif, pembatasan, penggunaan bersama, pengawasan, dan panduan teknis. Oleh karena itu, kategori sedang dalam penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua sudah memiliki kesadaran untuk terlibat dalam penggunaan media anak, tetapi belum seluruh strategi *parental mediation* dilakukan secara kuat dan merata.

Mayoritas *parental mediation* yang berada pada kategori sedang dapat dikaitkan dengan kondisi orang tua yang hidup dalam lingkungan digital. Pada satu sisi, orang tua menyadari bahwa penggunaan media layar perlu diatur karena anak usia dini belum mampu mengendalikan penggunaan media secara mandiri. Namun, pada sisi lain, orang tua juga tidak dapat sepenuhnya menjauhkan anak dari perangkat layar karena media digital telah menjadi bagian dari kehidupan keluarga sehari-hari. Munafiah dan Latif, (2022) menekankan bahwa peran orang tua diperlukan dalam mengelola *screen time* anak agar tidak melebihi rekomendasi perkembangan. Sejalan dengan itu, Sarini et al., (2024) menemukan bahwa *parental mediation* berkaitan dengan penggunaan *gadget* anak, sehingga keterlibatan orang tua menjadi faktor penting dalam mengarahkan perilaku penggunaan media anak. Dengan demikian, *parental mediation* kategori sedang menggambarkan bahwa orang tua telah berupaya mengelola penggunaan media layar, tetapi masih menghadapi tantangan dalam menjaga konsistensi pengasuhan digital.

Ditinjau dari aspek *parental mediation*, aspek *Active Mediation* memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 31%. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk *parental mediation* yang paling dominan dilakukan orang tua adalah memberikan arahan, penjelasan, atau diskusi kepada anak mengenai penggunaan media layar. *Active Mediation* menunjukkan keterlibatan orang tua secara komunikatif, yaitu ketika orang tua tidak hanya melarang, tetapi juga menjelaskan alasan penggunaan media, memberi arahan tentang konten yang baik, serta membantu anak memahami apa yang dilihat atau digunakan. Nikken dan Jansz, (2013) menjelaskan bahwa *Active Mediation* merupakan bentuk bimbingan edukatif yang bertujuan membantu anak memahami penggunaan media secara lebih aman dan tepat. Dengan demikian, tingginya aspek ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya cenderung menggunakan pendekatan komunikasi dalam mendampingi anak menggunakan media layar.

Dominannya *Active Mediation* juga relevan dengan karakteristik anak usia dini yang masih membutuhkan penjelasan konkret dari orang dewasa. Anak

pada usia dini belum sepenuhnya mampu memahami risiko media, membedakan konten yang sesuai dan tidak sesuai, atau mengatur perilaku penggunaan layar secara mandiri. Oleh karena itu, komunikasi aktif dari orang tua menjadi penting untuk membentuk pemahaman awal anak mengenai penggunaan media yang sehat. Fitzpatrick et al., (2023) menunjukkan bahwa strategi *parental mediation* dapat memprediksi kepatuhan anak prasekolah terhadap rekomendasi *screen time*. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua melalui arahan dan komunikasi dapat membantu anak menggunakan media secara lebih terkendali.

Aspek *Co-Use* dan *technical restriction* masing-masing memperoleh persentase sebesar 19%. *Co-Use* menunjukkan bahwa sebagian orang tua menggunakan media bersama anak, sedangkan *technical restriction* menunjukkan adanya penggunaan fitur atau cara teknis untuk menjaga keamanan penggunaan media. *Co-Use* dapat menjadi strategi yang positif apabila orang tua tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga ikut membantu anak memahami konten yang digunakan. Nikken dan Schols, (2015) menjelaskan bahwa penggunaan media bersama anak dapat menjadi bentuk keterlibatan orang tua dalam pengalaman media anak. Sementara itu, *technical restriction* menjadi penting karena anak usia dini belum mampu menyaring konten secara mandiri. Elisa et al., (2022) juga menempatkan *Technical restriction* sebagai salah satu dimensi *parental mediation* yang relevan dalam konteks penggunaan *smartphone* dan tablet pada anak usia dini di Indonesia.

Aspek *Restrictive Mediation* memperoleh persentase sebesar 18%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian orang tua telah menerapkan aturan atau batasan dalam penggunaan media layar anak, tetapi aspek ini belum menjadi bentuk *parental mediation* yang paling dominan. *Restrictive Mediation* biasanya berupa aturan mengenai durasi, waktu penggunaan, jenis aplikasi, atau konten yang boleh diakses anak. Nikken dan Jansz, (2013) menjelaskan bahwa *Restrictive Mediation* mencakup pembatasan umum, seperti waktu dan durasi, serta pembatasan konten yang boleh digunakan anak. Dalam konteks anak usia dini, pembatasan tetap penting karena anak belum memiliki

kemampuan regulasi diri yang matang. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembatasan orang tua masih perlu diperkuat agar aturan penggunaan media layar tidak hanya dibuat, tetapi juga diterapkan secara konsisten.

Aspek *Supervision* memperoleh persentase terendah, yaitu sebesar 13%. Hal ini menunjukkan bahwa pengawasan langsung orang tua ketika anak menggunakan media layar masih menjadi aspek yang paling lemah dibandingkan aspek lainnya. Rendahnya *Supervision* dapat menunjukkan bahwa sebagian anak menggunakan media layar tanpa kehadiran orang tua secara langsung, meskipun orang tua mungkin telah memberikan arahan atau aturan sebelumnya. Padahal, *Supervision* penting karena penggunaan media layar pada anak usia dini membutuhkan kehadiran orang dewasa untuk memastikan durasi, konten, dan situasi penggunaan tetap sesuai. Nikken dan Jansz, (2013) menjelaskan bahwa *Supervision* merupakan bentuk *parental mediation* ketika orang tua tetap berada di sekitar anak saat anak menggunakan media. Dengan demikian, rendahnya aspek *Supervision* menunjukkan perlunya peningkatan pengawasan langsung agar penggunaan media layar anak tidak hanya diarahkan, tetapi juga dipantau dalam praktiknya.

Masih adanya 18 responden atau 13,8% pada kategori *parental mediation* rendah menunjukkan bahwa sebagian orang tua masih belum terlibat dalam mengatur penggunaan media layar anak. Kondisi ini perlu diperhatikan karena rendahnya *parental mediation* dapat membuat anak lebih bebas mengakses media tanpa pendampingan, pembatasan, atau pengawasan yang memadai. Ramadhani dan Ismaniar, (2024) menemukan bahwa kontrol orang tua memiliki hubungan signifikan dengan *screen time* anak usia dini, tetapi pelaksanaannya belum optimal sehingga *screen time* anak masih tergolong tinggi. Manfaatin dan Aulia, (2024) juga menjelaskan bahwa tanpa pengawasan dan pendampingan yang cukup, anak lebih berisiko mengalami penggunaan media yang kurang terkontrol. Oleh karena itu, orang tua dengan *parental mediation* rendah perlu memperoleh edukasi mengenai pentingnya pendampingan digital pada anak usia dini.

Sebaliknya, adanya 15 responden atau 11,5% pada kategori tinggi menunjukkan bahwa sebagian orang tua telah menerapkan *parental mediation* secara lebih kuat. Orang tua pada kategori ini kemungkinan lebih aktif dalam memberikan arahan, membatasi penggunaan, mendampingi anak, mengawasi konten, serta memanfaatkan fitur keamanan digital. Hal ini menunjukkan bahwa praktik *parental mediation* sebenarnya dapat dilakukan dalam konteks keluarga, meskipun tingkat pelaksanaannya berbeda-beda. Dalam perspektif Islam, peran orang tua dalam mendampingi anak juga sejalan dengan prinsip tanggung jawab pengasuhan. Orang tua memiliki amanah untuk menjaga dan mengarahkan anak agar terhindar dari hal yang membahayakan perkembangan, sebagaimana nilai pengasuhan dalam QS. At-Tahrim ayat 6 dan hadis tentang setiap individu sebagai pemimpin yang akan dimintai pertanggungjawaban atas yang dipimpinnya.

Secara keseluruhan, tingkat *parental mediation* orang tua/wali murid TAPAS Ash Shiddiq Surabaya berada pada kategori sedang dengan aspek *Active Mediation* sebagai aspek paling dominan dan *Supervision* sebagai aspek terendah. Temuan ini menunjukkan bahwa orang tua lebih banyak melakukan *parental mediation* melalui arahan dan komunikasi, tetapi pengawasan langsung terhadap penggunaan media layar anak masih perlu ditingkatkan. Hasil ini juga menjawab gap penelitian sebelumnya yang lebih banyak membahas kontrol orang tua atau pola asuh secara umum, sedangkan penelitian ini melihat *parental mediation* secara lebih spesifik melalui beberapa strategi, yaitu *Co-Use*, *Supervision*, *Active Mediation*, *Restrictive Mediation*, dan *technical restriction*. Dengan demikian, penguatan *parental mediation* pada anak usia dini perlu dilakukan secara menyeluruh, tidak hanya melalui nasihat atau aturan, tetapi juga melalui pendampingan langsung, pembatasan yang konsisten, serta pengamanan teknis terhadap media yang digunakan anak.

3. Pengaruh *Parental mediation* terhadap Penggunaan Media Layar Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *parental mediation* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS

Ash Shiddiq Surabaya. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 atau $p < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar anak dinyatakan diterima. Dengan demikian, *parental mediation* dapat menjadi salah satu faktor penting yang berperan dalam menjelaskan pola penggunaan media layar pada anak usia dini.

Arah pengaruh *parental mediation* terhadap penggunaan media layar bersifat negatif, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar -0,719. Artinya, semakin tinggi *parental mediation* yang dilakukan orang tua, maka skor penggunaan media layar anak cenderung semakin rendah. Dalam konteks alat ukur *ScreenQ*, skor yang lebih tinggi menunjukkan penggunaan media layar yang semakin tidak sesuai dengan rekomendasi, sedangkan skor yang lebih rendah menunjukkan penggunaan yang lebih terkontrol dan lebih sesuai dengan pedoman perkembangan anak (Hutton et al., 2020). Oleh karena itu, arah negatif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa semakin baik orang tua dalam mendampingi, membatasi, mengawasi, dan mengarahkan penggunaan media layar, maka penggunaan media layar anak cenderung lebih terkontrol.

Temuan ini sejalan dengan konsep *parental mediation* yang menjelaskan bahwa orang tua memiliki peran dalam mengelola pengalaman anak saat menggunakan media. Livingstone dan Helsper, (2008) menjelaskan bahwa *parental mediation* merupakan strategi orang tua dalam mengatur, mendiskusikan, dan memantau penggunaan media anak untuk memaksimalkan manfaat serta meminimalkan risiko. Nikken dan Schols, (2015) juga menyatakan bahwa *parental mediation* mencakup beberapa strategi, seperti *Active Mediation*, *Restrictive Mediation*, *Co-Use*, *Supervision*, dan *technical restriction*. Melalui strategi tersebut, orang tua dapat membentuk batasan, memberi pemahaman, serta memastikan penggunaan media anak tetap sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan.

Pengaruh negatif *parental mediation* terhadap penggunaan media layar juga dapat dipahami melalui karakteristik perkembangan anak usia dini. Anak

usia dini belum memiliki kemampuan regulasi diri yang matang, sehingga belum sepenuhnya mampu membatasi durasi penggunaan media, memilih konten yang sesuai, atau memahami risiko penggunaan layar secara mandiri. Radesky et al., (2023) menjelaskan bahwa anak usia prasekolah masih berada pada tahap perkembangan regulasi emosi dan fungsi eksekutif, sehingga penggunaan media yang tidak terarah dapat berkaitan dengan kesulitan dalam pengelolaan emosi dan perilaku. Oleh karena itu, kehadiran orang tua melalui *parental mediation* berfungsi sebagai regulasi eksternal yang membantu anak menggunakan media secara lebih terarah.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Fitzpatrick et al., (2023) yang menunjukkan bahwa strategi *parental mediation* dapat memprediksi kepatuhan anak prasekolah terhadap rekomendasi *screen time*. Artinya, anak yang memperoleh pendampingan dan pengaturan dari orang tua memiliki peluang lebih besar untuk menggunakan media sesuai batas yang dianjurkan. Temuan ini juga selaras dengan Sarini et al., (2024) yang menemukan bahwa *parental mediation* berkaitan dengan penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu, Ramadhani dan Ismaniar, (2024) menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kontrol orang tua dan fenomena *screen time* pada anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa keterlibatan orang tua merupakan faktor penting dalam mengendalikan penggunaan media layar anak.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan nilai R Square sebesar 0,626. Nilai tersebut berarti *parental mediation* mampu menjelaskan variasi penggunaan media layar sebesar 62,6%, sedangkan 37,4% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian. Kontribusi ini menunjukkan bahwa *parental mediation* memiliki pengaruh yang besar dalam menjelaskan penggunaan media layar anak usia dini. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain kuantitatif non-eksperimen dan cross sectional, hasil ini perlu dipahami sebagai pengaruh prediktif secara statistik, bukan sebagai hubungan sebab-akibat mutlak. Dengan demikian, *parental mediation* dapat dikatakan berperan kuat dalam menjelaskan variasi penggunaan media layar, tetapi tetap terdapat faktor lain yang juga memengaruhi penggunaan media layar anak.

Faktor lain yang dapat memengaruhi penggunaan media layar anak antara lain karakteristik anak, kebiasaan keluarga, dan lingkungan rumah. Lee et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media layar pada anak prasekolah dapat dipengaruhi oleh faktor individual, keluarga, dan lingkungan, seperti usia anak, kebiasaan makan di depan layar, *screen time* orang tua, pendidikan orang tua, jumlah perangkat di rumah, serta ketersediaan ruang bermain luar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media layar anak tidak hanya dipengaruhi oleh strategi *parental mediation*, tetapi juga oleh kondisi lingkungan yang memungkinkan atau membatasi anak dalam mengakses perangkat layar.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan kondisi penggunaan media layar anak usia dini di era digital. Anak-anak saat ini hidup dalam lingkungan yang menyediakan banyak perangkat layar, sehingga orang tua tidak cukup hanya melarang penggunaan media, tetapi perlu membangun strategi pengasuhan digital yang lebih seimbang. Hill et al. (2016) menekankan bahwa penggunaan media digital pada anak usia dini perlu dibatasi, dipilih kontennya, dan didampingi oleh orang tua agar tidak menggantikan tidur, aktivitas fisik, maupun interaksi langsung. Dengan demikian, *parental mediation* menjadi cara penting untuk memastikan bahwa media layar tidak mengambil alih fungsi interaksi sosial dan aktivitas perkembangan yang lebih esensial bagi anak.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua perlu lebih konsisten dalam menerapkan aturan penggunaan media layar. *Parental mediation* yang efektif tidak hanya berupa pembatasan waktu, tetapi juga mencakup komunikasi aktif, pendampingan saat anak menggunakan media, pemilihan konten yang sesuai usia, serta penggunaan fitur keamanan digital. Munafiah dan Latif (2022) menekankan bahwa orang tua perlu mengelola *screen time* anak sesuai rekomendasi agar penggunaan media tidak berlebihan. Manfaatin dan Aulia (2024) juga menyatakan bahwa kurangnya pendampingan orang tua dapat meningkatkan risiko penggunaan media yang kurang sehat pada anak. Oleh karena itu, *parental mediation* perlu diterapkan secara menyeluruh dan tidak hanya dilakukan ketika penggunaan media anak sudah dianggap bermasalah.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan perspektif Islam yang menempatkan orang tua sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam mendidik, membimbing, dan melindungi anak. Orang tua memiliki amanah untuk mengarahkan anak pada hal yang bermanfaat dan melindunginya dari hal yang dapat membahayakan perkembangan (Almeida & Santos, 2024). Prinsip ini sesuai dengan QS. At-Tahrim ayat 6 yang memerintahkan orang beriman untuk menjaga diri dan keluarganya, serta hadis yang menyatakan bahwa setiap individu adalah pemimpin dan akan dimintai pertanggungjawaban atas yang dipimpinnya. Dalam konteks penggunaan media layar, tanggung jawab tersebut dapat diwujudkan melalui pendampingan, pembatasan, pengawasan, dan pengarahan agar anak menggunakan media secara aman dan sesuai kebutuhan perkembangan (Nikken dan Jansz, 2013).

Hasil penelitian ini sekaligus menjawab gap penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu banyak menempatkan faktor orang tua dalam bentuk kontrol orang tua atau pola asuh secara umum, seperti penelitian Ramadhani dan Ismania (2024) serta Sriastuti (2025). Sementara itu, penelitian ini menguji *parental mediation* secara lebih spesifik sebagai strategi yang langsung berkaitan dengan penggunaan media layar anak, meliputi pendampingan, pengawasan, pembatasan, penggunaan bersama, dan pengamanan teknis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih khusus bahwa pengelolaan media layar anak usia dini tidak hanya bergantung pada pola asuh umum, tetapi juga pada strategi *parental mediation* yang secara langsung diterapkan dalam aktivitas penggunaan media.

Secara keseluruhan, *parental mediation* terbukti berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya. Semakin tinggi keterlibatan orang tua dalam mendampingi, membatasi, mengawasi, dan mengarahkan penggunaan media layar, semakin rendah kecenderungan anak untuk menggunakan media secara tidak terkontrol. Temuan ini menegaskan bahwa *parental mediation* merupakan faktor protektif yang penting dalam penggunaan media layar anak

usia dini, terutama di tengah kondisi lingkungan digital yang semakin mudah diakses oleh anak.

4. Pengaruh Dimensi *Parental Mediation* terhadap Penggunaan Media Layar

Hasil analisis regresi berganda menunjukkan bahwa tidak semua aspek *parental mediation* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan media layar anak usia dini. Dari lima aspek yang diuji, terdapat tiga aspek yang berpengaruh negatif dan signifikan, yaitu *Supervision*, *Active Mediation*, dan *technical restriction*. Sementara itu, aspek *Co-Use* dan *Restrictive Mediation* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi *parental mediation* yang paling berperan dalam menurunkan penggunaan media layar anak bukan sekadar kehadiran orang tua atau pemberian aturan, melainkan pengawasan langsung, komunikasi aktif, serta penggunaan pengamanan teknis terhadap media yang digunakan anak.

Aspek *Active Mediation* memiliki pengaruh paling dominan terhadap penggunaan media layar anak, dengan nilai beta sebesar -0,335 dan signifikansi 0,000. Nilai beta negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi *Active Mediation* yang dilakukan orang tua, semakin rendah kecenderungan anak menggunakan media layar secara tidak terkontrol. *Active Mediation* merupakan strategi ketika orang tua memberikan arahan, penjelasan, dan diskusi kepada anak mengenai penggunaan media. Nikken dan Jansz (2013) menjelaskan bahwa *Active Mediation* bersifat edukatif karena orang tua tidak hanya melarang, tetapi juga membantu anak memahami penggunaan media secara aman dan tepat. Temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi aktif orang tua menjadi strategi yang paling kuat dalam mengarahkan penggunaan media layar anak usia dini.

Dominannya *Active Mediation* dapat dipahami karena anak usia dini masih membutuhkan penjelasan konkret dari orang dewasa. Pada tahap perkembangan ini, anak belum sepenuhnya mampu memahami risiko penggunaan media, membedakan konten yang sesuai dan tidak sesuai, serta mengendalikan durasi penggunaan media secara mandiri. Oleh karena itu, arahan orang tua melalui penjelasan, nasihat, dan diskusi menjadi bentuk

regulasi eksternal yang membantu anak memahami batasan penggunaan media. Livingstone dan Helsper, (2008) menjelaskan bahwa *parental mediation* berfungsi untuk membantu anak memperoleh manfaat media sekaligus mengurangi risiko yang mungkin muncul. Sejalan dengan itu, Fitzpatrick et al., (2023) menemukan bahwa strategi *parental mediation* dapat memprediksi kepatuhan anak prasekolah terhadap rekomendasi *screen time*. Dengan demikian, *Active Mediation* menjadi aspek penting karena anak tidak hanya diarahkan untuk mengurangi penggunaan media, tetapi juga dibantu memahami alasan mengapa penggunaan media perlu dibatasi.

Aspek *technical restriction* juga berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan media layar anak, dengan nilai beta sebesar -0,266 dan signifikansi 0,001. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan strategi teknis oleh orang tua, semakin rendah kecenderungan anak menggunakan media layar secara tidak terkontrol. *Technicall restriction* dapat berupa penggunaan fitur pengaman, pemblokiran konten yang tidak sesuai, penggunaan aplikasi khusus anak, pembatasan akses aplikasi, atau pengaturan durasi penggunaan perangkat. Nikken dan Jansz, (2013) menjelaskan bahwa *Technical Restriction* merupakan strategi *parental mediation* yang dilakukan orang tua melalui bantuan fitur atau perangkat teknis untuk menjaga keamanan anak saat menggunakan media. Dalam konteks anak usia dini, strategi ini penting karena anak belum memiliki kemampuan untuk menyaring konten secara mandiri.

Pengaruh signifikan *technical safety guidance* menunjukkan bahwa pembatasan berbasis teknologi dapat melengkapi arahan verbal yang diberikan oleh orang tua. Ketika anak memiliki akses terhadap perangkat digital, orang tua tidak selalu dapat melakukan pengawasan secara langsung setiap saat. Oleh karena itu, pemanfaatan fitur keamanan digital, seperti *parental control* dan pembatasan akses, dapat membantu membatasi peluang anak mengakses konten yang tidak sesuai maupun menggunakan media layar secara berlebihan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Elisa et al., (2022) yang menyatakan bahwa *technical safety guidance* merupakan salah satu dimensi *parental*

mediation yang relevan dalam penggunaan *smartphone* dan tablet pada anak usia dini di Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek *Access* merupakan aspek penggunaan media layar dengan skor paling dominan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa tingginya akses anak terhadap perangkat digital perlu diimbangi dengan penerapan *technical safety guidance* agar penggunaan media layar tetap sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak.

Aspek *Supervision* juga menunjukkan pengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan media layar anak, dengan nilai beta sebesar -0,203 dan signifikansi 0,007. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi pengawasan langsung orang tua saat anak menggunakan media layar, maka penggunaan media layar anak cenderung semakin rendah atau lebih terkontrol. *Supervision* berarti orang tua berada di sekitar anak, memantau aktivitas penggunaan media, dan memastikan anak tidak menggunakan perangkat secara bebas tanpa pengawasan. Nikken dan Jansz, (2013) menjelaskan bahwa *Supervision* merupakan bentuk *parental mediation* ketika anak tetap diberi kesempatan menggunakan media, tetapi orang tua hadir untuk mengawasi secara langsung. Dengan demikian, pengawasan langsung menjadi strategi penting karena anak usia dini masih membutuhkan kontrol eksternal dari orang dewasa.

Pengaruh signifikan *Supervision* juga menunjukkan bahwa kehadiran orang tua secara langsung tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh aturan atau nasihat. Anak usia dini mudah tertarik pada stimulus visual dan belum memiliki kemampuan regulasi diri yang matang, sehingga pengawasan langsung dapat membantu mencegah penggunaan media yang berlebihan, penggunaan pada waktu yang tidak tepat, atau akses terhadap konten yang tidak sesuai. Gentile et al., (2014) menunjukkan bahwa monitoring orang tua terhadap penggunaan media anak memiliki efek protektif terhadap berbagai risiko penggunaan media. Hutton et al., (2020) juga menegaskan bahwa keterlibatan orang dewasa saat anak menggunakan media merupakan bagian penting dalam penggunaan media layar yang sesuai dengan rekomendasi

perkembangan anak. Oleh karena itu, *Supervision* berperan sebagai bentuk kontrol nyata yang membantu anak menggunakan media secara lebih aman.

Sementara itu, aspek *Co-Use* tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan media layar anak, dengan nilai beta sebesar -0,072 dan signifikansi 0,240. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media bersama anak belum tentu menurunkan penggunaan media layar secara signifikan apabila tidak disertai arahan, diskusi, atau pengawasan yang aktif. *Co-Use* pada dasarnya menunjukkan kehadiran orang tua ketika anak menggunakan media, tetapi kehadiran tersebut dapat bersifat pasif apabila orang tua hanya menemani tanpa memberikan penjelasan atau batasan. Nikken dan Schols, (2015) menjelaskan bahwa *Co-Use* merupakan penggunaan media bersama antara orang tua dan anak, tetapi tidak selalu melibatkan komentar atau arahan khusus. Dengan demikian, *Co-Use* dapat menjadi kurang efektif apabila hanya dimaknai sebagai aktivitas menonton atau menggunakan media bersama tanpa komunikasi yang mendidik.

Tidak signifikannya *Co-Use* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kehadiran orang tua secara fisik belum cukup untuk mengendalikan penggunaan media layar anak. Anak dapat tetap menggunakan media dalam durasi lama atau mengakses konten tertentu meskipun orang tua berada di dekatnya, apabila tidak ada arahan yang jelas. Hal ini memperkuat pentingnya *Active Mediation* dan *Supervision*, karena keduanya melibatkan keterlibatan orang tua yang lebih aktif. (Livingstone dan Helsper, 2008) menjelaskan bahwa *parental mediation* tidak hanya berkaitan dengan kehadiran, tetapi juga dengan proses mengatur, mendiskusikan, dan memantau aktivitas media anak. Oleh karena itu, *Co-Use* perlu dikombinasikan dengan komunikasi aktif agar dapat menjadi strategi *parental mediation* yang lebih efektif.

Aspek *Restrictive Mediation* juga tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan media layar anak, dengan nilai beta sebesar -0,088 dan signifikansi 0,333. Hasil ini menunjukkan bahwa aturan atau pembatasan yang diberikan orang tua belum cukup kuat untuk menurunkan penggunaan media layar anak secara signifikan. *Restrictive Mediation* biasanya mencakup aturan mengenai

waktu penggunaan, durasi, jenis konten, atau aplikasi yang boleh digunakan anak. Namun, pembatasan tidak selalu efektif apabila tidak diterapkan secara konsisten atau tidak disertai penjelasan yang dapat dipahami anak. Nikken dan Jansz, (2013) membedakan pembatasan menjadi *general restriction* yang berfokus pada waktu dan durasi, serta *Content restriction* yang berfokus pada jenis konten atau aktivitas yang boleh diakses. Dalam penelitian ini, tidak signifikkannya *Restrictive Mediation* dapat menunjukkan bahwa aturan orang tua belum sepenuhnya diterapkan secara konsisten dalam praktik sehari-hari.

Tidak signifikkannya *Restrictive Mediation* juga dapat dikaitkan dengan karakteristik anak usia dini dan konteks keluarga digital. Anak usia dini belum selalu mampu memahami aturan secara abstrak, sehingga pembatasan yang hanya berupa larangan dapat kurang efektif apabila tidak disertai pendampingan dan penjelasan. Selain itu, ketersediaan perangkat di rumah dapat membuat aturan menjadi lebih sulit diterapkan apabila orang tua tidak melakukan pengawasan langsung. Lee et al., (2024) menjelaskan bahwa jumlah perangkat, *screen time* orang tua, dan lingkungan rumah dapat memengaruhi penggunaan media layar anak. Dengan demikian, aturan penggunaan media perlu didukung oleh *Supervision*, *Active Mediation*, dan *technical restriction* agar lebih efektif dalam mengontrol penggunaan media anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek *parental mediation* yang paling berpengaruh terhadap penggunaan media layar anak adalah *Active Mediation*, diikuti oleh *technical restriction* dan *Supervision*. Ketiga aspek tersebut memiliki kesamaan, yaitu menuntut keterlibatan aktif orang tua dalam mengarahkan, mengamankan, dan mengawasi penggunaan media anak. Sebaliknya, *Co-Use* dan *Restrictive Mediation* tidak berpengaruh signifikan karena keduanya dapat menjadi kurang efektif apabila hanya dilakukan secara pasif atau tidak konsisten. Temuan ini menunjukkan bahwa pengelolaan media layar pada anak usia dini tidak cukup hanya dengan menemani atau memberi aturan, tetapi perlu disertai komunikasi aktif, pengawasan langsung, serta penggunaan pengamanan teknis yang sesuai.

Hasil ini sekaligus memperkuat gap penelitian sebelumnya bahwa faktor orang tua perlu dipahami secara lebih spesifik, bukan hanya sebagai kontrol orang tua atau pola asuh secara umum. Penelitian ini menunjukkan bahwa setiap aspek *parental mediation* memiliki pengaruh yang berbeda dalam menjelaskan penggunaan media layar anak. *Active Mediation* menjadi aspek paling dominan karena membantu anak memahami penggunaan media secara lebih bermakna, *technical restriction* berperan dalam membatasi akses dan menjaga keamanan digital, sedangkan *Supervision* membantu memastikan penggunaan media berlangsung dalam pengawasan orang tua. Dengan demikian, strategi *parental mediation* yang efektif pada anak usia dini perlu dilakukan secara aktif, konsisten, dan menyeluruh agar penggunaan media layar anak tetap sesuai dengan kebutuhan perkembangan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya secara umum berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media layar telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak, tetapi penggunaannya belum seluruhnya berada pada tingkat yang rendah atau sesuai secara optimal dengan rekomendasi perkembangan anak. Penggunaan media layar paling dominan terlihat pada aspek akses terhadap perangkat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan penggunaan media layar pada anak tidak cukup dilakukan dengan membatasi waktu penggunaan, tetapi juga perlu memperhatikan kemudahan anak dalam mengakses perangkat, jenis konten yang digunakan, serta keterlibatan orang dewasa selama anak menggunakan media layar.

Parental mediation yang diterapkan oleh orang tua atau wali murid di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya secara umum berada pada kategori sedang. Artinya, sebagian besar orang tua telah melakukan upaya untuk mendampingi, mengarahkan, membatasi, dan mengawasi penggunaan media layar anak, tetapi penerapannya belum sepenuhnya optimal dan konsisten. Bentuk *parental mediation* yang paling dominan diterapkan adalah *active mediation*, yaitu pemberian penjelasan, arahan, dan komunikasi kepada anak mengenai penggunaan media layar. Sementara itu, *supervision* atau pengawasan langsung menjadi bentuk *parental mediation* yang paling sedikit diterapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa orang tua cenderung lebih banyak memberikan arahan secara verbal daripada hadir dan melakukan pengawasan secara langsung ketika anak menggunakan media layar.

Parental mediation berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik dan konsisten *parental mediation* yang diterapkan oleh orang tua, semakin terkontrol pula penggunaan media layar anak.

Sebaliknya, rendahnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi, membatasi, mengawasi, dan mengarahkan penggunaan media dapat meningkatkan kecenderungan anak untuk menggunakan media layar secara kurang terkontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh negatif *parental mediation* terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini dinyatakan diterima.

Setiap dimensi *parental mediation* memberikan pengaruh yang berbeda terhadap penggunaan media layar anak usia dini. Dimensi *active mediation*, *supervision*, dan *technical restriction* terbukti berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan media layar anak. *Active mediation* menjadi dimensi yang memiliki pengaruh relatif paling dominan. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi, penjelasan, dan arahan yang diberikan oleh orang tua memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan media layar yang lebih terkontrol. Pengawasan langsung dan penggunaan fitur keamanan teknis juga berperan dalam membatasi akses serta melindungi anak dari penggunaan media yang tidak sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangannya. Sementara itu, dimensi *co-use* dan *restrictive mediation* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media layar anak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media bersama anak atau pemberian aturan dan pembatasan belum tentu efektif apabila tidak disertai dengan komunikasi aktif, pengawasan langsung, dan penerapan aturan secara konsisten. Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan media layar pada anak usia dini perlu dilakukan melalui keterlibatan orang tua yang aktif, menyeluruh, dan berkelanjutan.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami dan menginterpretasikan hasil penelitian :

1. Penelitian ini menggunakan teknik uji coba terpakai karena proses pengambilan data hanya dilakukan dalam satu waktu.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu TAPAS Ash Shiddiq Surabaya, sehingga hasilnya belum bisa

digeneralisasikan secara luas ke anak di sekolah lain atau wilayah lainnya.

C. Saran dan Arah Penelitian Selanjutnya

1. Saran Praktis

a. Saran untuk orang tua/wali murid

Orang tua disarankan menerapkan *parental mediation* secara aktif, konsisten, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendampingan tidak hanya dilakukan melalui pemberian aturan atau pembatasan waktu penggunaan media layar, tetapi juga melalui pemberian penjelasan dengan bahasa yang mudah dipahami anak. Orang tua perlu membantu anak memahami alasan penggunaan media harus dibatasi, memilih konten yang sesuai dengan usia, serta mengarahkan anak agar menggunakan media layar untuk kegiatan yang bermanfaat. Bentuk *active mediation* tersebut dapat membantu anak membangun pemahaman awal mengenai penggunaan media yang aman dan bertanggung jawab.

Orang tua juga disarankan meningkatkan pengawasan langsung atau *supervision* ketika anak menggunakan media layar serta memanfaatkan *technical restriction*, seperti fitur *parental control*, pembatasan waktu penggunaan perangkat, aplikasi khusus anak, dan pemblokiran konten yang tidak sesuai. Aturan penggunaan media layar perlu diterapkan secara konsisten oleh seluruh anggota keluarga, termasuk aturan mengenai waktu, durasi, jenis konten, dan situasi bebas layar. Selain itu, orang tua perlu memberikan teladan dalam menggunakan perangkat digital secara sehat karena kebiasaan penggunaan media oleh orang tua dapat diamati dan ditiru oleh anak.

b. Saran untuk pihak TAPAS Ash Shiddiq Surabaya

TAPAS Ash Shiddiq Surabaya disarankan mengembangkan kegiatan edukasi mengenai pengasuhan digital atau *digital parenting* bagi orang tua dan wali murid. Kegiatan tersebut dapat berupa seminar,

sosialisasi, atau program pendampingan yang membahas pentingnya komunikasi aktif, pengawasan langsung, pengaturan akses perangkat, pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak, serta penggunaan fitur keamanan digital. Kerja sama yang berkelanjutan antara pihak sekolah dan orang tua diharapkan dapat mendukung terbentuknya pola penggunaan media layar yang lebih sehat, aman, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

2. Saran Akademis

a. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok responden yang berbeda antara uji coba instrumen dan penelitian utama agar kualitas psikometrik alat ukur dapat diuji secara lebih kuat. Penelitian berikutnya juga perlu melibatkan responden dari beberapa lembaga pendidikan atau wilayah yang berbeda agar hasil penelitian memiliki cakupan yang lebih luas. Selain itu, peneliti dapat menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi penggunaan media layar anak, seperti kebiasaan penggunaan media oleh orang tua, jumlah perangkat di rumah, pola asuh, tingkat pendidikan orang tua, kondisi sosial ekonomi keluarga, karakteristik anak, dan ketersediaan aktivitas bermain. Penggunaan metode lain, seperti observasi, wawancara, catatan harian, atau desain longitudinal, juga dapat dipertimbangkan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai *parental mediation* dan penggunaan media layar anak.

b. Pengembangan Kajian Ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan dalam pengembangan kajian psikologi perkembangan, psikologi keluarga, dan pengasuhan digital, khususnya mengenai pengaruh *parental mediation* dalam penggunaan media layar pada anak usia dini. Kajian ilmiah selanjutnya dapat diarahkan pada pengembangan model yang menjelaskan hubungan antara berbagai dimensi *parental*

mediation, karakteristik keluarga, dan perilaku penggunaan media anak secara lebih komprehensif. Selain itu, penelitian mengenai efektivitas program intervensi atau pelatihan *digital parenting* juga perlu dikembangkan untuk menghasilkan pendekatan berbasis bukti yang dapat digunakan oleh orang tua, sekolah, dan praktisi dalam mendampingi penggunaan media digital pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, L. H., & Azizah, U. (2023). Hubungan Screen Time Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah di Kecamatan Karanglewas. *Jurnal Promotif Preventif*, 6(6), 943–947. <https://doi.org/https://doi.org/10.47650/jpp.v6i6.1076>
- Almeida, D., & Santos, G. (2024). Parenting Styles and Youth's Externalizing and Internalizing Behaviors: Does Self-Control Matter? *International Criminology* 2024 4:3, 4(3), 248–264. <https://doi.org/10.1007/S43576-024-00137-1>
- Arumugam, C. T., Said, M. A., & Nik Farid, N. D. (2021). *Screen-based media and young children: Review and recommendations*. 16(2), 7–13. <https://doi.org/10.51866/rv1143>
- Asmayawati. (2023). Parental Involvement in Mattering Early Childhood Digital Literacy: The Role of Balanced Screen time and Access to Technology Evidence from Indonesia. *International Journal Of Multidisciplinary Research And Analysis*, 06(11), 5220–5229. <https://doi.org/10.47191/IJMRA/V6-I11-30>
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Berk, L. E. (2013). *Child Development*. Boston: Pearson Education.
- CPS. (2022). Screen time and preschool children: Promoting health and development in a digital world | Canadian Paediatric Society. *Paediatrics & Child Health*, 28(3), 184–192. <https://cps.ca/en/documents/position/screen-time-and-preschool-children>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Creswell, J. W. . (2017). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks: SAGE. https://books.google.com/books/about/Research_Design.html?hl=id&id=4uB76IC_pOQC

- Damayanti, D. S., Musaffa, S. D., Sidi, P., & Fatimah, F. (2024). Gadget Use Among Toddlers In Bekasi City. *JKM (Jurnal Kebidanan Malahayati)*, 10(5), 418–421. <https://doi.org/10.33024/JKM.V10I5.14656>
- Elisa, S., Purboningsih, R., & Noer, A. H. (2022). Adaptasi Instrumen Pengukuran Parental Mediation di Indonesia. *Humanitas*, 6(2), 189–204.
- Farahiyah, F., Rosalita, N., Hazrati, O., Gadget, D., Perkembangan, T., Emosional, S., Usia, A., & Interdisiplin, D. (2024). The Impact of Gadgets on the Social and Emotional Development of Early Childhood. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(2), 80–90. <https://doi.org/10.61166/INTERDISIPLIN.V1I2.9>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics (5th ed.)*. London: SAGE Publications.
- Fitzpatrick, C., Cristini, E., Bernard, J. Y., & Garon-Carrier, G. (2023). Meeting preschool screen time recommendations: which parental strategies matter? *Frontiers in Psychology*, 14(6), 1–7. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2023.1287396/BIBTEX>
- Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014). Protective Effects of Parental Monitoring of Children's Media Use: A Prospective Study. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 479–484. <https://doi.org/10.1001/JAMAPEDIATRICS.2014.146>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). Digital natives: where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 36(3), 503–520. <https://doi.org/10.1080/01411920902989227>
- Hill, D., Ameenuddin, N., Chassiakos, Y. R., Cross, C., Radesky, J., Hutchinson, J., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M. A., Smith, J., & Swanson, W. S. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), 1–8. <https://doi.org/10.1542/PEDS.2016-2591/60503>

- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Gramedia.
- Hutton, J. S., Huang, G., Sahay, R. D., DeWitt, T., & Ittenbach, R. F. (2020). A novel, composite measure of screen-based media use in young children (ScreenQ) and associations with parenting practices and cognitive abilities. *Pediatric Research*, 87(7), 1211–1218. <https://doi.org/10.1038/S41390-020-0765-1>
- Johanna Helsper, E., & Eynon, R. (2010). Digital natives: where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 36(3), 503–520. <https://doi.org/10.1080/01411920902989227>
- Lee, S., Kim, D., & Shin, Y. (2024a). Screen time among preschoolers: exploring individual, familial, and environmental factors. *Clinical and Experimental Pediatrics*, 67(12), 641–650. <https://doi.org/10.3345/CEP.2023.01746>
- Lee, S., Kim, D., & Shin, Y. (2024b). Screen time among preschoolers: exploring individual, familial, and environmental factors. *Clinical and Experimental Pediatrics*, 67(12), 641–650. <https://doi.org/10.3345/CEP.2023.01746>
- Levin, K. A. (2006). Study design III: Cross-sectional studies. *Evidence-Based Dentistry*, 7(1), 24–25. <https://doi.org/10.1038/SJ.EBD.6400375>
- Li, C., Cheng, G., Sha, T., Cheng, W., Yan, Y., Li, C., Cheng, G., Sha, T., Cheng, W., & Yan, Y. (2020). The Relationships between Screen Use and Health Indicators among Infants, Toddlers, and Preschoolers: A Meta-Analysis and Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2020, Vol. 17, 17(19), 1–20. <https://doi.org/10.3390/IJERPH17197324>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250. <https://doi.org/10.1001/JAMAPEDIATRICS.2018.5056>

- Manfaatin, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(01), 18–31.
- Munafiah, N. 'Ul, & Latif, M. A. (2022). Proceedings of The 6 th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Peran Orang tua pada Kegiatan Screen time Anak Usia Dini. *The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 6, 23–28. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece>
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management. *Cureus*, 15(6), e40608. <https://doi.org/10.7759/CUREUS.40608>
- Nathanson, A. I. (2001). Parent and child perspectives on the presence and meaning of parental television mediation. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 45(2), 201–220. https://doi.org/10.1207/S15506878JOBEM4502_1
- Nikken, P., & Jansz, J. (2013). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and Technology*, 39(2), 250–266. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.782038>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies* 24:11, 24(11), 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/S10826-015-0144-4>
- Nofadina, H., Hidayati, N. O., & Adistie, F. (2021). Hubungan Screen Time Penggunaan Smartphone Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(2), 86. <https://doi.org/https://doi.org/10.51544/jmn.v4i2.1654>
- Papalia, D. E., Old s, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. . *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Purwanto, N. P., Kristanto, E., & Adjie, K. (2021). Korelasi Screen Time

- Terhadap Perkembangan Berbahasa Anak Usia 2-5 Tahun. *Ebers Papyrus*, 27(2), 66–74.
- Radesky, J. S., Kaciroti, N., Weeks, H. M., Schaller, A., & Miller, A. L. (2023). Longitudinal Associations Between Use of Mobile Devices for Calming and Emotional Reactivity and Executive Functioning in Children Aged 3 to 5 Years. *JAMA Pediatrics*, 177(1), 62–70. <https://doi.org/10.1001/JAMAPEDIATRICS.2022.4793>
- Ramadhani, S., & Ismaniar, I. (2024). Hubungan Kontrol Orang Tua Dengan Fenomena Screen Time Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Kubu Dalam Kota Padang. *Jurnal Family Education*, 4(4), 742–750. <https://doi.org/10.24036/JFE.V4I4.273>
- Riskesdas. (2018). *Analysis of Early Childhood Development in Indonesia 2018 - Integration of Susenas and Riskesdas 2018*. 289. <https://www.bps.go.id/id/publication/2020/10/22/7318afd993e5483a36649b4d/analisis-perkembangan-anak-usia-dini-indonesia-2018-integrasi-susenas-dan-riskesdas-2018.html>
- Salmons, J. (2023). Quantitative Research with Nonexperimental Designs — Sage Research Methods Community. *Sage Research Methods*. <https://researchmethodscommunity.sagepub.com/blog/quantitative-research-with-non-experimental-designs>
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development (8th ed.)*. Boston: McGraw-Hill.
- Sarini, S., Purwati, N. H., Apriliawati, A., & Lismayanti, D. (2024). The Relationship Between Parental Mediation, Family Functioning, and Parental Digital Literacy with Children's Gadget Use: Hubungan antara Mediasi Orang Tua, Fungsi Keluarga, dan Literasi Digital Orang Tua dengan Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 14(02), 63–72. <https://doi.org/10.33221/JIIKI.V14I02.3484>
- Sriastuti, W. (2025). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Screen Time pada Anak Usia Dini (di RA Al-Abror Kecamatan Kersamanah Kabupaten Garut). *AS-SABIQUN*, 7(4), 930–942. <https://doi.org/10.36088/ASSABIQUN.V7I4.5819>

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dalam Psikologi* (Vol. 1, Issue 1). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Tamana, S. K., Ezeugwu, V., Chikuma, J., Lefebvre, D. L., Azad, M. B., Moraes, T. J., Subbarao, P., Becker, A. B., Turvey, S. E., Sears, M. R., Dick, B. D., Carson, V., Rasmussen, C., Pei, J., & Mandhane, P. J. (2019). Screen-time is associated with inattention problems in preschoolers: Results from the CHILD birth cohort study. *PLOS ONE*, 14(4), 1–15. <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0213995>
- Thesia, P. (2022). The Impact of Gadget Use on Early Childhood at Jayawijaya Education Foundation Tembagapura School. *International Journal of Social Science And Human Research*, 05(03), 997–1003. <https://doi.org/10.47191/IJSSHR/V5-I3-36>
- UNICEF; WHO. (2015). Care for Child Development: Participant Manual. *Care for Child Development Improving the Care of Young Children*, 45. <https://www.unicef.org/turkiye/en/stories/10-facts-about-early-childhood-development-you-need-know>
- UNICEF. (2020). *Gadget playing and TV watching habits in children aged 2-5: antecedents and effects/outcome*. <https://www.unicef.org/georgia/reports/gadget-playing-and-tv-watching-habits-children-aged-2-5-antecedents-and-effectsoutcomes>
- UU No. 20 Tahun 2003. (n.d.). Retrieved December 3, 2025, from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., del Pozo Cruz, B., Biddle, S. J. H., Taylor, R., Innes-Hughes, C., Salmela-Aro, K., Vasconcellos, D., Wilhite, K., Tremaine, E., Booker, B., & Noetel, M. (2025). Electronic Screen Use and Children's Socioemotional Problems: A Systematic Review and Meta-Analysis of Longitudinal Studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513–543. <https://doi.org/10.1037/BUL0000468>

- Warren, R. (2001). In Words and Deeds: Parental Involvement and Mediation of Children's Television Viewing. *The Journal of Family Communication*, 1(4), 211–231. https://doi.org/10.1207/S15327698JFC0104_01
- WHO. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep. *World Health Organization*, 4. <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/325147/WHO-NMH-PND-2019.4-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttp://www.who.int/iris/handle/10665/311664%0Ahttps://apps.who.int/iris/handle/10665/325147>
- Wilianti, R., & Hasibuan, R. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Potensi Tantrum Pada Anak Usia 4-5 Tahun Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Potensi Tantrum Pada Anak Usia 4-5 Tahun Rofi Wilianti. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–6.
- Yonatan, A. Z. (2025). 6% Anak di Bawah Usia 1 Tahun Sudah Gunakan HP - *GoodStats Data*. <https://data.goodstats.id/statistic/6-anak-di-bawah-usia-1-tahun-sudah-gunakan-hp-Jan9u>
- Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.

LAMPIRAN

Lampiran 1 *Blueprint* Alat Ukur ScreenQ

Item	Domain of Use	Description of Item Content	Points
1	Access	Presence of a bedroom screen (TV, game system, portable, computer w/Internet) Y/N	0-2
2	Access	Child has a portable device? Y/N	0-2
3	Access	Does child use during meals? Y/N	0-1
4	Access	Does child use on school nights? Y/N	0-1
5	Access	Does child use while waiting for things outside of house (e.g. in line)? Y/N	0-1
6	Frequency	Age started using any screen media Over 18 m/o (0), 13-18 (1), 0-12 (2)	0-2
7	Frequency	Hours per day of combined screen use Less than 1 (0), 1-2.9 (1), 3 or more (2)	0-2
8	Frequency	Child use at bedtime to help fall asleep? Never (0), Sometimes (1), Often (2)	0-2
9	Frequency	Child use to help calm down when upset? Never (0), Sometimes (1), Often (2)	0-2
10	Content	Use of violent media? Never (0), Sometimes (1), Often (2)	0-2
11	Content	Child chooses shows and/or downloads apps by himself/herself? Never (0), Sometimes (1), Often (2)	0-2
12	Content	Pace of most media used: slow more talking or singing (0), fast more action (1)	0-1
13a	Interactivity	Usually views TV/videos with grownup (0) or alone (1)?	0-1
13b	Interactivity	Usually uses video games/apps with grownup (0) or alone (1)?	0-1
14	Interactivity	During TV/movies, how often does grownup discuss and/or ask questions? Often (0), Sometimes (1), Never (2)	0-2
15	Interactivity	After watching or playing, how often does grownup discuss what it was about and/or why they liked it? Often (0), Sometimes (1), Never (2)	0-2
Total possible			0-26

Lampiran 2 Blueprint Alat Ukur Parental Mediation

NO	ITEM
	Co-Use
1.	<i>using the media together either because the child wants to</i>
2.	<i>using the media together either because the parent wants to</i>
3.	<i>using a media device together with the child for fun or entertainment</i>
4.	<i>suggesting the child to use an interesting game, website or app which the parent likes</i>
	Supervision
5.	<i>being in the child's neighborhood when it uses a screen</i>
6.	<i>keeping an eye on the child when it uses media</i>
	Active Mediation
7.	<i>complimenting the child when he or she makes good use of a device</i>
8.	<i>telling the child how to use electronic media properly</i>
9.	<i>telling the child how to be safe on the internet</i>
10.	<i>telling the child what is 'good' in an electronic media production</i>
11.	<i>having a conversation with the child about nice or interesting electronic media content</i>
	Restrictive mediation
12.	<i>telling the child which websites or games are allowed</i>
13.	<i>telling the child to stop when he or she is using a device too long</i>
14.	<i>allowing the child to use a specific app, game or website which the child picked</i>
	Technical Restrictions
15.	<i>using a filter to keep the internet safe</i>
16.	<i>controlling the child's media behavior after wards</i>
17.	<i>setting parental controls to manage the child's media use</i>

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

KUESIONER PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN MEDIA LAYAR ANAK

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bapak/Ibu Wali Murid yang saya hormati,

Perkenalkan, saya Ghefira Az Zahra, mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Jurusan Psikologi yang sedang menyusun skripsi. Saat ini saya sedang melakukan penelitian mengenai pengaruh pola asuh orang tua terhadap penggunaan media layar pada anak usia dini.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi sebagai responden dengan mengisi kuesioner ini. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mendampingi serta mengatur penggunaan media layar (seperti televisi, smartphone, tablet, dan sejenisnya) pada anak.

Seluruh jawaban yang Bapak/Ibu berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga diharapkan Bapak/Ibu dapat mengisi kuesioner ini dengan jujur sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Partisipasi Bapak/Ibu sangat berarti dan berkontribusi besar terhadap keberhasilan penelitian ini.

Atas waktu dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Hormat saya,
Ghefira Az Zahra
Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
220401110211@student.uin-malang.ac.id

Silakan isi data berikut dengan lengkap

Nama Anak (boleh inisial) :

Usia Anak :

Jenis Kelamin Anak :

Petunjuk pengisian kuesioner :

- Pilihlah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan atau kebiasaan Bapak/Ibu dalam mendampingi anak menggunakan media layar (seperti TV, HP, tablet, dan sejenisnya).
- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia.
- Tidak ada jawaban benar atau salah. Mohon untuk mengisi sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.
- Pastikan semua pernyataan telah dijawab.

1. Apakah di kamar tidur anak anda terdapat perangkat layar? (TV, konsol game, tablet/HP, komputer/laptop dengan internet)
 - o Ya
 - o Tidak
2. Apakah anak anda memiliki perangkat elektronik pribadi yang bisa dibawa kemana saja (contoh : hp atau tablet)?
 - o Ya
 - o Tidak
3. Apakah anak anda menggunakan perangkat layar saat makan?
 - o Ya
 - o Tidak

4. Apakah anak menggunakan perangkat layar pada malam hari saat hari sekolah?
 - o Ya
 - o Tidak
5. Apakah anak menggunakan perangkat layar saat sedang menunggu sesuatu di luar rumah (contoh : saat antri, atau menunggu)?
 - o Ya
 - o Tidak
6. Pada usia berapa anak mulai menggunakan media layar?
 - o Lebih dari usia 18 bulan
 - o Usia 13-18 bulan
 - o Usia 0-12 bulan
7. Berapa lama total waktu penggunaan media layar anak dalam sehari? (TV, konsol game, tablet/HP, komputer/laptop dengan internet)
 - o Kurang dari 1 jam
 - o 1 jam – 2 jam 59 menit
 - o 3 jam atau lebih
8. Apakah anak menggunakan perangkat layar untuk bisa tertidur (contoh : HP atau TV)?
 - o Tidak pernah
 - o Kadang-kadang
 - o Sering
9. Apakah anak menggunakan media layar untuk menenangkan diri saat sedang kesal?
 - o Tidak pernah
 - o Kadang-kadang
 - o Sering
10. Apakah anak menonton atau memainkan media yang mengandung kekerasan (seperti game atau kartun)?
 - o Tidak pernah
 - o Kadang-kadang
 - o Sering
11. Apakah anak memilih sendiri tontonan atau mengunduh aplikasi sendiri tanpa pengawasan orang tua?
 - o Tidak pernah
 - o Kadang-kadang
 - o Sering
12. Bagaimana karakter tayangan/media layar yang paling sering digunakan anak?
 - o Lebih banyak percakapan atau nyayian
 - o Lebih banyak aksi, gerakan, atau pergantian adegan
13. Anak biasanya menonton TV atau video dengan :
 - o Orang dewasa
 - o Sendiri
14. Anak biasanya bermain game atau menggunakan aplikasi dengan :
 - o Orang dewasa
 - o Sendiri
15. Saat anak menonton TV/film, seberapa sering orang dewasa mengajak berdiskusi atau bertanya tentang tayangan tersebut?
 - o Sering
 - o Kadang-kadang
 - o Tidak pernah
16. Setelah anak menonton atau bermain media layar, seberapa sering orang dewasa mengajak membahas isi tayangan atau bertanya alasan anak menyukainya?
 - o Sering
 - o Kadang-kadang
 - o Tidak pernah

- | | |
|---|--|
| <p>17. Saya menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game bersama anak karena anak menginginkannya</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>18. Saya menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game bersama anak karena saya menginginkannya</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>19. Saya dan anak menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game bersama untuk hiburan (bersenang-senang)</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>20. Saya menyarankan game, situs web atau aplikasi yang menurut saya menarik untuk digunakan anak</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu | <p>21. Saya berada di dekat anak saat anak menggunakan perangkat layar</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>22. Saya mengawasi anak saat menggunakan TV / HP / tablet / laptop / game</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>23. Saya memuji anak jika menggunakan TV / HP / tablet / laptop / game untuk hal yang baik</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>24. Saya menjelaskan cara menggunakan TV / HP / tablet / laptop / game dengan benar kepada anak</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu |
| <p>25. Saya menjelaskan cara menggunakan internet dengan aman kepada anak</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>26. Saya menjelaskan hal baik dari tontonan atau media yang dilihat anak</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>27. Saya berbicara dengan anak tentang tontonan atau konten yang baik dan menarik</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>28. Saya memberi tahu anak situs atau permainan apa saja yang boleh digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu | <p>29. Saya menyuruh anak berhenti jika terlalu lama menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>30. Saya mengizinkan anak menggunakan aplikasi atau permainan yang dipilihnya</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>31. Saya menggunakan fitur pengaman (misalnya YouTube Kids atau blokir konten dewasa) agar internet aman untuk anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>32. Saya mengecek penggunaan TV/HP/tablet/laptop/game anak setelah selesai digunakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu <p>33. Saya menggunakan fitur kontrol orang tua untuk membatasi penggunaan anak di TV/HP/tablet/laptop</p> <ul style="list-style-type: none"> o Tidak pernah o Jarang o Kadang-kadang o Sering o Selalu |

Lampiran 4 Penerjemahan Alat Ukur

LEMBAR PENERJEMAHAN INSTRUMEN PENELITIAN
PARENTAL MEDIATION DAN SCREEN BASED MEDIA USE (SCREEN-Q)



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026

PENGANTAR

Bapak/Ibu, perkenalkan saya Ghefira Az Zahra, mahasiswa program studi Psikologi semester 8 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Parental Mediation* dalam Penggunaan Media Layar pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya”. Dalam proses penelitian ini, saya sedang melakukan adaptasi alat ukur psikologi yang akan digunakan dalam konteks Indonesia.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk melakukan penerjemahan alat ukur dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Penerjemahan ini bertujuan untuk menghasilkan versi bahasa Indonesia yang memiliki kesetaraan makna dengan versi asli, serta mudah dipahami oleh responden sesuai dengan konteks budaya Indonesia.

Adapun alat ukur yang akan diterjemahkan adalah sebagai berikut:

1. Skala *Parental Mediation*
2. Skala *Screen Based Media Use (Screen-Q)*

Hasil terjemahan ini akan digunakan sebagai bagian dari proses adaptasi instrumen agar dapat digunakan sesuai dengan konteks budaya Indonesia.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas bantuan dan kerja sama Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Ghefira Az Zahra

LEMBAR PERSETUJUAN PENERJEMAHAN INSTRUMEN

Hal : Permohonan Penerjemahan Instrumen Penelitian
 Lampiran : 1 Bandel

Yth. Bapak/Ibu
 Di tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan rencana penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir/skripsi, dengan ini saya :

Nama Lengkap : Ghefira Az Zahra
 NIM : 220401110211
 Program Studi/Fakultas : Psikologi/Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim
 Dosen Pembimbing I : Hamim, S.S., M.Pd.I
 Dosen Pembimbing II : Dr. Fina Hidayati, MA
 Judul Penelitian : Pengaruh *Parental Mediation* dalam Penggunaan Media Layar pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya
 Instrumen yang akan : - Skala *Parental Mediation*
 diterjemahkan - Skala *Screen-Q*

Dengan hormat, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk berkenan melakukan penerjemahan instrumen penelitian dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Penerjemahan ini bertujuan untuk memperoleh kesetaraan makna dengan versi asli serta kesesuaian dengan konteks budaya Indonesia. Sebagai bahan pertimbangan, saya lampirkan instrumen asli yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai dasar dalam proses penerjemahan.

Demikian permohonan yang dapat saya sampaikan. Atas bantuan dan perhatian serta mendahului perkenannya, saya ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Malang, 22 Maret 2026



Ghefira Az Zahra
 NIM. 220401110211

SURAT PERNYATAAN PENERJEMAHAN ALAT UKUR PSIKOLOGI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rochmawati, S.S., M.Pd
Pekerjaan/Instansi : Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim
Bidang Keahlian : Bahasa Inggris

Menyatakan bersedia menjadi penerjemah untuk skala *Parental Mediation* dan *Screen-Q* yang akan digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul "*Peran Parental Mediation dalam Penggunaan Media Layar pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya*" yang disusun oleh :

Nama : Ghefira Az Zahra
NIM : 220401110211

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya dalam keperluan penelitian.

Malang, 22 April 2026

Penerjemah,



Rochmawati, S.S., M.Pd

SURAT PERNYATAAN PENERJEMAHAN ALAT UKUR PSIKOLOGI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dina Nur Amalia S.Psi
Pekerjaan/Instansi : English teacher
Bidang Keahlian : psikologi

Menyatakan bersedia menjadi penerjemah untuk skala *Parental Mediation* dan *Screen-Q* yang akan digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pengaruh *Parental Mediation* dalam Penggunaan Media Layar pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya ” yang disusun oleh :

Nama : Ghefira Az Zahra
NIM : 220401110211

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya dalam keperluan penelitian.

Malang, 22 April 2026

Penerjemah,



Dina Nur Amalia, S.Psi

Lampiran 5 *Backward Translation*

SURAT PERNYATAAN BACKWARD TRANSLATION ALAT UKUR PSIKOLOGI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Trias Nabilawati S.S
Pekerjaan/Instansi : Guru
Bidang Keahlian : Bahasa Inggris

Menyatakan bersedia menjadi Backward Translator untuk skala *Parental Mediation* dan *Screen-Q* yang akan digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Peran *Parental Mediation* dalam Penggunaan Media Layar pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya ” yang disusun oleh :

Nama : Ghafira Az Zahra
NIM : 220401110211

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya dalam keperluan penelitian.

Malang, 27 April 2026

Penerjemah,



[Trias Nabilawati, S.S]

Lampiran 6 Tahap Penerjemahan Alat Ukur ScreenQ

SCREEN BASED MEDIA USE SCALE (young children)

N O	ITEM	TERJEMAHAN 1	TERJEMAHAN 2	BACKWARD TRANSLATION
	Access			
1.	<i>Presence of a bedroom screen (TV, game system, portable, computer w/Internet) Y/N</i>	Apakah di kamar tidur anak terdapat perangkat layar? (TV, konsol game, tablet/HP, komputer/laptop dengan internet) a. Ya b. Tidak	Keberadaan layar di kamar (TV, konsol game, perangkat yang bisa dibawa kemana saja, komputer yang terhubung internet) N/A	<i>Is there a screen-based device in the child's bedroom? (TV, game console, tablet/smartphone, computer/laptop with internet) Y/N</i>
2.	<i>Child has a portable device? Y/N</i>	Apakah anak memiliki perangkat media elektronik pribadi yang bisa dibawa (contoh : hp atau tablet)? a. Ya b. Tidak	Anak memiliki perangkat yang bisa dibawa kemana saja? N/A	<i>Does the child have a personal electronic device that they can take anywhere (e.g., smartphone or tablet)? Y/N</i>
3.	<i>Does child use during meals? Y/N</i>	Apakah anak menggunakan perangkat layar saat makan? a. Ya b. Tidak	Apakah anak menggunakannya a saat makan? N/A	<i>Does the child use a screen device while eating (e.g., TV or smartpone)?</i>
4.	<i>Does child use on school nights? Y/N</i>	Apakah anak menggunakan perangkat layar pada malam hari ketika keesokan harinya sekolah? a. Ya b. Tidak	Apakah anak menggunakannya a di malam hari diminggu sekolah? N/A	<i>Does the child use screen device at night on school days? Y/N</i>

5.	<i>Does child use while waiting for things outside of house (e.g. in line)? Y/N</i>	Apakah anak menggunakan perangkat layar saat sedang menunggu sesuatu di luar rumah (contoh : saat antre, atau menunggu) a. Ya b. Tidak	Apakah anak menggunakan saat menunggu sesuatu saat berada di luar rumah (misal; antri) ? N/A	<i>Does the child use a screen device while waiting for something outside the home (e. g., in queue or during waiting times)? Y/N</i>
Frequency				
6.	<i>Age started using any screen media a. over 18 m/o b. 13-18 c. 0-12</i>	Pada usia berapa anak mulai menggunakan media layar? a. Lebih dari 18 bulan b. Usia 13-18 bulan c. Usia 0-12 bulan	Umur saat mulai menggunakan media layar. Lebih dari 18 bulan (0), 13-18 (1), 0-12 (2)	<i>At what age did the child start using screen media (e. g., TV or smartphone)? a. over 18 m/o b. 13-18 m c. 0-12 m</i>
7.	<i>Hours per day of combined screen use a. Less than 1 b. 1-2,9 c. 3 or more</i>	Berapa lama total waktu penggunaan media layar anak dalam sehari? a. Kurang dari 1 jam b. 1 jam – 2 jam 59 menit c. 3 jam atau lebih	Berapa jam secara total penggunaan layar per hari. Kurang dari 1 (0), 12,9 (1), 3 atau lebih (2)	<i>How many hours does the child spend on screen each day? (TV, video game, tablet / smartphone, computer / laptop with internet)? a. Less than 1 hour b. 1 hours - 2,9 hours c. 3 hours or more</i>
8.	<i>Child use at bedtime to help fall asleep? a. Never b. Sometimes c. Often</i>	Apakah anak menggunakan media layar sebelum tidur agar lebih mudah tertidur? a. Tidak pernah b. Kadang-kadang c. Sering	Anak menggunakannya a untuk bisa tidur? Tidak pernah (0), Kadang (1), Sering (2)	<i>Does the child use a screen device (such as a TV or smartphone) to fall asleep? a. Never b. Sometimes c. Often</i>

9.	<i>Child use to help calm down when upset?</i> a. Never b. Sometimes c. Often	Apakah anak menggunakan media layar untuk menenangkan diri saat sedang marah atau sedih? a. Tidak pernah b. Kadang-kadang c. Sering	Digunakan anak untuk membantu menenangkan? Tidak pernah (0), Kadang (1), Sering (2)	<i>Does the child use screen time to calm down when they're upset?</i> a. Never b. Sometimes c. Often
Content				
10.	<i>Use of violent media?</i> a. Never b. Sometimes c. Often	Apakah anak menonton atau memainkan media yang mengandung kekerasan? a. Tidak pernah b. Kadang-kadang c. Sering	Menggunakan media kekerasan? Tidak pernah (0), Kadang (1), Sering (2)	<i>Does the child watch or play media that contains violence (such as video games or cartoons)?</i> a. Never b. Sometimes c. Often
11.	<i>Child chooses shows and/or downloads apps by him/herself?</i> a. Never b. Sometimes c. Often	Apakah anak memilih tontonan atau mengunduh aplikasi sendiri (tanpa pengawasan orang tua)? a. Tidak pernah b. Kadang-kadang c. Sering	Anak memilih tontonan dan/atau aplikasi unduhan oleh dia? Tidak pernah (0), Kadang (1), Sering (2)	<i>Does the child choose what to watch or download apps on their own (without parental supervision)?</i> a. Never b. Sometimes c. Often

12.	<i>Pace of most media used :</i> a. <i>Slow more talking or singing</i> b. <i>Fast more action</i>	Bagaimana karakter tayangan/media layar yang paling sering digunakan anak? a. Lambat, lebih banyak percakapan atau nyanyian b. Cepat, lebih banyak aksi, Gerakan, atau pergantian adegan	Laju dari kebanyakan media yang digunakan: lamban lebih banyak bicara atau nyanyian (0), cepat lebih banyak aksi (1)	<i>What types of TV shows or media do children watch more often?</i> a. <i>More dialogue or singing</i> b. <i>More action, movement, or scene changes</i>
Interactivity				
13a	<i>Usually views TV/videos with</i> a. <i>Grownup</i> b. <i>Alone</i>	Saat menonton TV atau video, biasanya anak : a. Menonton bersama orang dewasa b. Menonton sendirian	Biasanya menonton TV/ video dengan orang dewasa (0) atau sendiri (1)?	<i>Child usually watch TV or videos with :</i> a. <i>Adult</i> b. <i>Alone</i>
13b	<i>Usually uses video games/apps with</i> a. <i>Grownup</i> b. <i>Alone</i>	Saat bermain game atau aplikasi, biasanya anak : a. Bermain bersama orang tua b. Bermain sendirian	Biasanya menggunakan video game/ aplikasi dengan orang dewasa (0) atau sendiri (1)?	<i>Child usually play games or use apps with :</i> a. <i>Adult</i> b. <i>alone</i>
14.	<i>During TV/movies, how often does grownup discuss and/ask questions?</i> a. <i>Often</i> b. <i>Sometimes</i> c. <i>Never</i>	Saat anak menonton TV/film, seberapa sering orang dewasa mengajak berdiskusi atau bertanya tentang tayangan tersebut? a. Sering b. Kadang-kadang c. Tidak pernah	Saat TV/ film berjalan, seberapa sering orang dewasa mendiskusikan dan/ atau bertanya? Sering (0), Kadang (1), Tidak pernah (2)	<i>When the child watches TV or a movie, how often do adults initiate a discussion or ask question about the program?</i> a. <i>Often</i> b. <i>Sometimes</i> c. <i>Never</i>

15.	<i>After watching or playing, how often does grownup discuss what it was about and/or why they liked it?</i> a. Often b. Sometimes c. Never	Setelah anak menonton atau bermain, seberapa sering orang dewasa mengajak membahas isi tayangan atau alasan anak menyukainya? a. Sering b. Kadang-kadang c. Tidak pernah	Setakah nonton atau bermain, seberapa sering orang dewasa berdiskusi tentang apa yang terjadi dan/ atau kenapa mereka menyukainya? Sering (0), Kadang (1), Tidak pernah (2)	<i>After the child watches or plays with screen media, how often do adults discuss the content of the program or ask why the child likes it?</i> a. Often b. Sometimes c. Never
-----	---	--	---	---

Lampiran 7 Tahap Penerjemahan Alat Ukur *Parental Mediation*

PARENTAL MEDIATION (young children)

Alat ukur berikut menggunakan skala likert 5 poin, yaitu :

- 1 : Tidak Pernah
- 2 : Jarang
- 3 : Kadang-kadang
- 4 : Sering
- 5 : Selalu

NO	ITEM	TERJEMAHAN 1	TERJEMAHAN 2	BACKWARD TRANSLATION
	Co-Use			
1.	<i>using the media together either because the child wants to</i>	Penggunaan media bersama orang tua karena inisiatif anak	Menggunakan media secara bersama salah satunya karena anak menginginkannya	<i>My child and I use media together because my child wants to (e. g., TV, smartphone, tablet, etc.)</i>
2.	<i>using the media together either because the parent wants to</i>	Penggunaan media secara bersama karena inisiatif orang tua	Menggunakan media secara bersama salah satunya karena orang tuanya menginginkannya	<i>My child and I use media together because I (as a parent) want to (e. g., TV, smartphone, tablet, etc.)</i>
3.	<i>using a media device together with the child for fun or entertainment</i>	Menggunakan perangkat media bersama anak untuk bersenang-senang atau sebagai hiburan	Menggunakan media bersama dengan anak untuk kesenangan atau hiburan	<i>I use media devices (e. g., TV, smartphone, tablet, etc.) with my child for fun or entertainment</i>
4.	<i>suggesting the child to use an interesting game, website or app which the parent likes</i>	Orang tua merekomendasikan game, situs web, atau aplikasi menarik yang disukainya untuk digunakan anak	Menyarankan anak untuk menggunakan permainan, halaman web, atau aplikasi yang menarik yang mana disukai orang tua	<i>I suggest interesting games, websites, or apps that I like for the child to use</i>
	Supervision			
5.	<i>being in the child's neighborhood when it uses a screen</i>	Orang tua berada di dekat anak saat ia menggunakan media layar	Berada di sekitar anak ketika mereka menggunakan layar (TV/ laptop/ smartphone)	<i>I stay close to my child when they are using a screen</i>

6.	<i>keeping an eye on the child when it uses media</i>	Orang tua mengawasi anak saat ia menggunakan media	Tetap memantau anak ketika mereka menggunakan media	<i>I supervise my child while they use screen media</i>
Active Mediation				
7.	<i>complimenting the child when he or she makes good use of a device</i>	Orang tua memuji anak saat ia menggunakan media elektronik dengan benar dan tanggung jawab	Memuji anak ketika dia memilih pilihan yang baik dalam menggunakan perangkat	<i>I praise my child when they use electronic media for good purpose</i>
8.	<i>telling the child how to use electronic media properly</i>	Orang tua menjelaskan kepada anak cara menggunakan media elektronik dengan tepat / tanggung jawab	Memberi tahu anak bagaimana sebaiknya menggunakan media elektronik	<i>I explain to my child how to use electronic media properly</i>
9.	<i>telling the child how to be safe on the internet</i>	Menjelaskan kepada anak cara berinternet dengan aman	Memberi tahu anak bagaimana cara supaya aman saat berada di internet	<i>I explain to my child how to use the internet safely</i>
10.	<i>telling the child what is 'good' in an electronic media production</i>	Menjelaskan kepada anak apa yang baik dari konten media elektronik yang digunakan	Memberi tahu anak apa produksi yang 'baik' dalam media elektronik	<i>I explain to my child the positive aspects of the shows or media they consume</i>
11.	<i>having a conversation with the child about nice or interesting electronic media content</i>	Berdiskusi dengan anak tentang konten media elektronik yang menarik atau bermanfaat	Memiliki percakapan dengan anak mengenai konten yang baik atau menarik di media elektronik	<i>I discuss with my child about good or interesting content in electronic media</i>
Restrictive mediation				
12.	<i>telling the child which websites or games are allowed</i>	Memberitahu anak situs web atau permainan mana yang diizinkan	Memberi tahu anak halaman web atau game apa yang diperbolehkan	<i>I tell my child which websites or games are allowed</i>
13.	<i>telling the child to stop when he or she is using a device too long</i>	Memberitahu anak untuk berhenti saat ia menggunakan perangkat terlalu lama	Memberi tahu anak untuk berhenti ketika dia menggunakan perangkat terlalu lama	<i>I tell my child to stop when they use electronic devices for too long</i>

14.	<i>allowing the child to use a specific app, game or website which the child picked</i>	Mengizinkan anak menggunakan aplikasi, permainan, atau situs web tertentu yang dipilih oleh anak	Memberikan anak akses untuk menggunakan aplikasi, game, atau halaman web tertentu yang dipilih oleh anak	<i>I allow my child to use apps, games, or websites that the child has chosen themselves</i>
Technical Restrictions				
15.	<i>using a filter to keep the internet safe</i>	Menggunakan filter untuk menjaga keamanan internet anak	Melakukan penyaringan agar menjaga pengalaman internet yang aman	<i>I use filtering features to ensure the internet remains safe to use (e.g., Youtube for kids, blocking violent or adult content)?</i>
16.	<i>controlling the child's media behavior after wards</i>	Orang tua mengecek kembali apa saja yang digunakan anak, setelah anak selesai menggunakan media	Mengelola perilaku media anak setelahnya	<i>I continue to manage and monitor my child's media use, even after they have finished using it</i>
17.	<i>setting parental controls to manage the child's media use</i>	Mengatur fitur kontrol orang tua untuk mengelola penggunaan media anak	Mengatur 'kontrol orang tua' untuk mengelola penggunaan media anak	<i>I use features on electronic devices to limit and manage my children's media use (e.g., enabling parental controls on a smartphone or tablet)</i>

Lampiran 8 Penilaian *Expert Judgement*

**LEMBAR *EXPERT JUDGEMENT* ADAPTASI ALAT UKUR
PARENTAL MEDIATION DAN SCREEN BASED MEDIA USE (SCREEN-Q)**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

PENGANTAR

Bapak/Ibu perkenalkan, Saya Ghefira Az Zahra mahasiswa program studi Psikologi semester 8 UIN Maulana Malik Ibrahim. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Parental Mediation* dalam Penggunaan Media Berbasis Layar Pada Anak Usia Dini”. Saya membutuhkan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap aitem-aitem dalam alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Penilaian akan dilakukan pada alat ukur: Skala *Parental Mediation* dan *ScreenQ*

Penilaian dilakukan dengan cara memberikan nilai 1 – 5 pada kolom penilaian. Penilaian didasarkan pada tata bahasa dan kesesuaian/relevansi butir aitem dengan konstruk psikologis yang hendak diukur. Instrumen ini akan diberikan kepada partisipan yang merupakan orang tua dari anak usia dini.

Adapun kriteria penilaian dari instrumen ini meliputi:

Nilai 1: Sangat Tidak Relevan

Nilai 2: Tidak Relevan

Nilai 3: Netral

Nilai 4: Relevan

Nilai 5: Sangat Relevan

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI RATER

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nanda Rahma Anillah, M.Psi., Psikolog
Pekerjaan : Psikolog
Pendidikan : S2 Psikologi Profesi

Menyatakan bersedia menjadi rater untuk skala *Parental Mediation* dan *Screen-Q* yang akan digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pengaruh *Parental Mediation* dalam Penggunaan Media Layar pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya” yang disusun oleh :

Nama : Ghefira Az Zahra
NIM : 220401110211

Adapun catatan yang diberikan untuk skala *Parental Mediation* dan *Screen-Q* adalah sebagai berikut :

Secara umum kedua skala telah sesuai dengan konstruk yang diukur dan cukup mudah dipahami, namun masih diperlukan revisi minor pada beberapa item untuk meningkatkan kejelasan redaksi.

Malang, 30 April 2026
Rater,



Nanda Rahma Anillah, M.Psi., Psikolog
SIPP. 20250531-2025-01-0782

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI RATER

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muh. Anwar Fu'ady, S.Psi, M.A
 Pekerjaan : Dosen Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bersedia menjadi rater untuk skala *Parental Mediation* dan *Screen-Q* yang akan digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pengaruh *Parental Mediation* dalam Penggunaan Media Layar pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya” yang disusun oleh :

Nama : Ghefira Az Zahra
 NIM : 220401110211

Adapun catatan yang diberikan untuk skala *Parental Mediation* dan *Screen-Q* adalah sebagai berikut :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, 30 April 2026
 Rater,



Muh. Anwar Fu'ady, S.Psi, M.A

PENILAIAN BUTIR AITEM
SKALA PARENTAL MEDIATION

Terkait dengan pengukuran *parental mediation*, peneliti menggunakan teori yang dikemukakan oleh Peter Nikken (2015), yang meliputi berbagai bentuk mediasi orang tua terhadap penggunaan media pada anak. Teori tersebut kemudian dioperasionalisasikan ke dalam 17 item pernyataan. Alat ukur berikut menggunakan skala likert 5 poin, yaitu : 1 = Tidak Pernah; 2 = Jarang; 3 = Kadang-kadang; 4 = Sering; 5 = Selalu.

NO	ITEM	SINTESIS	RATER 1	SARAN PERBAIKAN	RATER 2	SARAN PERBAIKAN
1.	<i>using the media together either because the child wants to</i>	Saya menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game bersama anak karena keinginan anak	4	<i>Karena anak menginginkannya</i>	5	
2.	<i>using the media together either because the parent wants to</i>	Saya menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game bersama anak karena keinginan saya	4	<i>Karena saya yang menginginkannya</i>	5	
3.	<i>using a media device together with the child for fun or entertainment</i>	Saya dan anak menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game bersama untuk hiburan (bersenang-senang).	5		3	Redundan dengan item 1–2, fokuskan pada fungsi. Saran: Saya menggunakan media bersama anak sebagai kegiatan hiburan bersama.
4.	<i>suggesting the child to use an interesting game, website or app which the parent likes</i>	Saya menyarankan game, atau aplikasi yang menurut saya menarik untuk digunakan anak.	4	<i>Tambahkan website agar setara dengan item aslinya → game, situs, atau aplikasi...</i>	5	

5.	<i>being in the child's neighborhood when it uses a screen</i>	Saya berada di dekat anak saat anak menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game.	4	→ Menggunakan perangkat layar	3	Berada di dekat” belum tentu mengawasi. saran: Saya berada di dekat anak untuk memastikan penggunaan media tetap aman.
6.	<i>keeping an eye on the child when it uses media</i>	Saya mengawasi anak saat menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game.	5		5	
7.	<i>complimenting the child when he or she makes good use of a device</i>	Saya memuji anak jika menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game untuk hal yang baik.	4		5	
8.	<i>telling the child how to use electronic media properly</i>	Saya menjelaskan cara menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game dengan benar kepada anak.	5		5	
9.	<i>telling the child how to be safe on the internet</i>	Saya menjelaskan cara menggunakan internet dengan aman kepada anak.	5		5	
10.	<i>telling the child what is 'good' in an electronic media production</i>	Saya menjelaskan hal baik dari tontonan atau media yang dilihat anak.	4		5	

11.	<i>having a conversation with the child about nice or interesting electronic media content</i>	Saya berbicara dengan anak tentang tontonan atau konten yang baik dan menarik.	5		5	
12.	<i>telling the child which websites or games are allowed</i>	Saya memberi tahu anak situs atau permainan apa saja yang boleh digunakan.	5		5	
13.	<i>telling the child to stop when he or she is using a device too long</i>	Saya menyuruh anak berhenti jika terlalu lama menggunakan TV/HP/tablet/laptop/game.	5		5	
14.	<i>allowing the child to use a specific app, game or website which the child picked</i>	Saya membolehkan anak memilih sendiri aplikasi atau permainan yang ingin digunakan.	3	<i>Membolehkan → mengizinkan anak menggunakan aplikasi.....yang dipilihnya</i>	3	cenderung permisif. Saran: Saya mengizinkan anak memilih aplikasi atau permainan dalam batasan yang saya tentukan.
15.	<i>using a filter to keep the internet safe</i>	Saya menggunakan fitur pengaman (misalnya YouTube Kids atau blokir konten dewasa) agar internet aman untuk anak.	5		5	

16.	<i>controlling the child's media behavior afterwards</i>	Saya mengecek penggunaan TV/HP/tablet/laptop/game anak setelah selesai digunakan.	5		5	
17.	<i>setting parental controls to manage the child's media use</i>	Saya menggunakan fitur untuk membatasi penggunaan anak di TV/HP/tablet/lapoto (misalnya kontrol orang tua).	4	<i>Saya menggunakan fitur kontrol orang tua untuk membatasi.... redaksinya dibalik</i>	5	

PENILAIAN BUTIR AITEM
SKALA SCREEN BASED MEDIA USE

Terkait dengan pengukuran penggunaan media berbasis layar (*screen-based media use*), peneliti menggunakan instrumen ScreenQ yang dikembangkan oleh John S. Hutton (2020). Instrumen ini terdiri dari 16 item pernyataan yang mengukur berbagai aspek penggunaan media layar pada anak usia dini.

NO	ITEM	SINTESIS	RATER 1	SARAN PERBAIKAN	RATER 2	SARAN PERBAIKAN
1.	<i>Presence of a bedroom screen (TV, game system, portable, computer w/Internet) Y/N</i>	Apakah di kamar tidur anak terdapat perangkat layar? (TV, konsol game, tablet/HP, komputer/laptop dengan internet) a. Ya b. Tidak	5		5	
2.	<i>Child has a portable device? Y/N</i>	Apakah anak memiliki perangkat elektronik pribadi yang bisa dibawa kemana saja (contoh : hp atau tablet)? a. Ya b. Tidak	5	Anak anda → gunakan anda agar lebih natural saat dibaca	5	
3.	<i>Does child use during meals? Y/N</i>	Apakah anak menggunakan perangkat layar saat makan? a. Ya b. Tidak	5		5	

4.	<i>Does child use on school nights? Y/N</i>	Apakah anak menggunakan perangkat layar pada malam hari dihari aktif sekolah? a. Ya b. Tidak	4	Pada malam hari saat hari sekolah	4	Perjelas istilah “hari aktif sekolah”. <i>Saran: hari sebelum anak masuk sekolah</i>
5.	<i>Does child use while waiting for things outside of house (e.g. in line)? Y/N</i>	Apakah anak menggunakan perangkat layar saat sedang menunggu sesuatu di luar rumah (contoh : saat antre, atau menunggu) a. Ya b. Tidak	4		5	
6.	<i>Age started using any screen media</i> d. over 18 m/o e. 13-18 f. 0-12	Pada usia berapa anak mulai menggunakan media layar? a. Lebih dari 18 bulan b. Usia 13-18 bulan c. Usia 0-12 bulan	5		5	
7.	<i>Hours per day of combined screen use</i> d. Less than 1 e. 1-2,9 f. 3 or more	Berapa lama total waktu penggunaan media layar anak dalam sehari? (TV, konsol game, tablet/HP, komputer/laptop dengan internet) a. Kurang dari 1 jam b. 1 jam – 2 jam 59 menit c. 3 jam atau lebih	5		5	
8.	<i>Child use at bedtime to help fall asleep?</i> d. Never e. Sometimes f. Often	Apakah anak menggunakan perangkat layar untuk bisa tertidur (contoh : HP atau TV)? a. Tidak pernah b. Kadang-kadang c. Sering	4	Untuk membantu dirinya tertidur	5	

9.	<i>Child use to help calm down when upset?</i> <i>d. Never</i> <i>e. Sometimes</i> <i>f. Often</i>	Apakah anak menggunakan media layar untuk menenangkan diri saat sedang kesal? a. Tidak pernah b. Kadang-kadang c. Sering	5		5	
10.	<i>Use of violent media?</i> <i>d. Never</i> <i>e. Sometimes</i> <i>f. Often</i>	Apakah anak menonton atau memainkan media yang mengandung kekerasan (seperti game atau kartun)? a. Tidak pernah b. Kadang-kadang c. Sering	5		5	
11.	<i>Child chooses shows and/or downloads apps by him/herself?</i> <i>d. Never</i> <i>e. Sometimes</i> <i>f. Often</i>	Apakah anak memilih sendiri tontonan atau mengunduh aplikasi sendiri tanpa pengawasan orang tua? a. Tidak pernah b. Kadang-kadang c. Sering	5		5	
12.	<i>Pace of most media used :</i> <i>c. Slow more talking or singing</i> <i>d. Fast more action</i>	Bagaimana karakter tayangan/media layar yang paling sering digunakan anak? a. Lebih banyak percakapan atau nyanyian b. Lebih banyak aksi, gerakan, atau pergantian adegan	5		5	

13a	<i>Usually views TV/videos with</i> <i>c. Grownup</i> <i>d. Alone</i>	Anak biasanya menonton TV atau video dengan : a. orang dewasa b. sendiri	5		5	
13b	<i>Usually uses video games/apps with</i> <i>c. Grownup</i> <i>d. Alone</i>	Anak biasanya bermain game atau menggunakan aplikasi dengan : a. orang dewasa b. sendiri	5		5	
14.	<i>During TV/movies, how often does grownup discuss and/ask questions?</i> <i>d. Often</i> <i>e. Sometimes</i> <i>f. Never</i>	Saat anak menonton TV/film, seberapa sering orang dewasa mengajak berdiskusi atau bertanya tentang tayangan tersebut? a. Sering b. Kadang-kadang c. Tidak pernah	5		5	
15.	<i>After watching or playing, how often does grownup discuss what it was about and/or why they liked it?</i> <i>d. Often</i> <i>e. Sometimes</i> <i>f. Never</i>	Setelah anak menonton atau bermain media layar, seberapa sering orang dewasa mengajak membahas isi tayangan atau bertanya alasan anak menyukainya? a. Sering b. Kadang-kadang c. Tidak pernah	5		5	

Lampiran 9 Surat Izin Penelitian TAPAS Ash Shiddiq Surabaya

Surat Mahasiswa

<https://apps-psikologi.uin-malang.ac.id/psychoApps/cetakSipsUser.php...>

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS PSIKOLOGI**

Jalan Gajayana 50 Malang, 65144, Telepon: 0341-558916, Website: psi.uin-malang.ac.id

Nomor : 1218/FPsi.1/PP.009/5/2026

25 Mei 2026

Hal : **IZIN PENELITIAN SKRIPSI**

Kepada Yth.
Kepala TAPAS Ash Shiddiq Surabaya
Jl. Raya Kandangan 3 No. 7A
di Tempat

Assalamu 'alaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka pengembangan keilmuan bagi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, maka dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi kepada:

Nama / NIM : GHEFIRA AZ ZAHRA/220401110211
Tempat Penelitian : TAPAS Ash Shiddiq Surabaya
Judul Skripsi : Peran Parental Mediation Terhadap Penggunaan Media Layar Pada Anak Usia Dini di TAPAS Ash Shiddiq Surabaya
Dosen Pembimbing : 1. Hamim, M.Pd.I.
2. Dr. Fina Hidayati, MA.
Tanggal Penelitian : 03-06-2026 s.d 05-06-2026
Model Kegiatan : Offline

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Muallifah

Tembusan:
1. Wakil Dekan II dan III;
2. Ketua Prodi S1;
3. Kabag TU.



Lampiran 10 Analisis Data

Uji Validitas Skala *ScreenQ*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SQ1	8.10	24.199	.375	.818
SQ2	8.47	22.204	.415	.794
SQ3	8.88	24.341	.421	.792
SQ4	8.83	24.374	.408	.793
SQ5	8.88	23.917	.514	.787
SQ6	8.88	23.954	.360	.795
SQ7	8.40	23.730	.425	.791
SQ8	8.74	22.443	.523	.783
SQ9	8.62	23.353	.503	.786
SQ10	8.79	23.654	.406	.792
SQ11	8.76	22.974	.522	.784
SQ12	8.86	24.446	.397	.794
SQ13	8.98	24.155	.499	.789
SQ14	8.95	24.665	.371	.795
SQ15	8.61	23.605	.388	.794
SQ16	8.62	23.570	.399	.793

Uji Reliabilitas Skala *ScreenQ*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.803	16

Uji Validitas Skala *Parental Mediation*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PM1	59.86	153.671	.419	.919
PM2	60.05	151.657	.461	.919
PM3	59.50	152.872	.544	.917
PM4	59.85	150.085	.408	.921
PM5	59.06	146.508	.656	.914
PM6	58.80	147.944	.664	.914
PM7	59.12	149.194	.547	.916
PM8	58.81	145.691	.732	.912
PM9	58.99	143.372	.709	.912
PM10	58.81	144.823	.741	.911
PM11	58.96	144.812	.742	.911
PM12	58.84	144.354	.737	.911
PM13	58.59	148.476	.678	.913
PM14	59.85	152.891	.395	.921
PM15	58.98	143.349	.676	.913
PM16	58.88	143.173	.721	.912
PM17	59.08	144.320	.590	.916

Uji Reliabilitas Skala *Parental Mediation*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.919	17

Uji Normalitas Residual

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.055	130	.200 [*]	.990	130	.433

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Zscore(SQ) * Zscore(PM)	Between Groups	(Combined)	99.571	41	2.429	7.262	.000
		Linearity	80.793	1	80.793	241.594	.000
		Deviation from Linearity	18.778	40	.469	1.404	.095
	Within Groups		29.429	88	.334		
Total			129.000	129			

Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.504	.030		16.686	.000
	Zscore(PM)	-.018	.030	-.054	-.609	.543

a. Dependent Variable: ABS_RES

Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	80.793	1	80.793	214.525	.000 ^b
	Residual	48.207	128	.377		
	Total	129.000	129			

a. Dependent Variable: Zscore(SQ)

b. Predictors: (Constant), Zscore(PM)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4.682E-16	.054		.000	1.000
Zscore(PM)	-.791	.054	-.791	-14.647	.000

a. Dependent Variable: Zscore(SQ)

b. Uji Koefisienn Determinasi**Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.791 ^a	.626	.623	.61368925

a. Predictors: (Constant), Zscore(PM)

b. Dependent Variable: Zscore(SQ)

c. Uji Regresi Aspek Parental Mediation terhadap Penggunaan Media Layar**Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-6.458E-16	.053		.000	1.000
	Zscore(couse)	-.072	.061	-.072	-1.180	.240
	Zscore(spvr)	-.203	.074	-.203	-2.738	.007
	Zscore(am)	-.335	.092	-.335	-3.656	.000
	Zscore(rm)	-.088	.090	-.088	-.972	.333
	Zscore(technic)	-.266	.075	-.266	-3.552	.001

a. Dependent Variable: Zscore(SQ)