

**PERAN *DIGITAL PARENTING* TERHADAP PERKEMBANGAN
PERILAKU PROSOSIAL DAN BERPIKIR LOGIS ANAK KELAS B DI
RA BUNAYYA GIWANGAN**



**Oleh: Sri Maisari
NIM: 17204030021**

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister (M. Pd.)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Yogyakarta

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Maisari, S.Pd.
NIM : 17204030021
Jenjang : Magister (S2)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 4 Januari 2019
Saya yang menyatakan



Sri Maisari, S.Pd.
NIM: 17204030021

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Maisari, S.Pd.
NIM : 17204030021
Jenjang : Magister (S2)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 4 Januari 2019

Saya yang menyatakan



Sri Maisari, S.Pd.

17204030021

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Assalamu'alaikum wr. wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Maisari, S.Pd.

NIM : 17204030021

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya tidak akan menuntut suatu lembaga atau institusi yang mengeluarkan ijazah berkenaan dengan pas foto yang ada di dalamnya.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya.

Wassamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 4 Januari 2019

Saya yang menyatakan



Sri Maisari, S.Pd.

NIM: 17204030021



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor : B.46/Un.02/DT.PP.9/2/2019

Tesis Berjudul : Peran *Digital Parenting* terhadap Perkembangan Perilaku
Prososial dan Berpikir Logis Anak Kelas B di RA
Bunayya Giwangan

Nama : Sri Maisari, S.Pd.

NIM : 17204030021

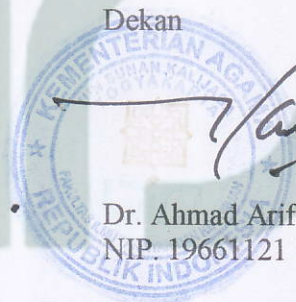
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Tanggal Ujian : 13 Februari 2019

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelas Magister Pendidikan
(M.Pd).

Yogyakarta, 20 Februari 2019

Dekan

Dr. Ahmad Arifi, M.Ag
NIP. 19661121 199203 1 002

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis Berjudul : Peran *Digital Parenting* terhadap Perkembangan Perilaku
Prososial dan Berpikir Logis Anak Kelas B di RA
Bunayya Giwangan

Nama : Sri Maisari, S.Pd.

NIM : 17204030021

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Tanggal Ujian : 13 Februari 2019

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

Penguji I : Dr. Hj. Maemonah, M.Ag.

Penguji II : Dr. H. Suyadi, M.A.

diuji di Yogyakarta pada tanggal 13 Februari 2019

waktu : 09.00 s.d 10.15

Hasil/Nilai : A-/91,3

IPK : 3,85

Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Cumlaude*

* Coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PERAN *DIGITAL PARENTING* TERHADAP PERKEMBANGAN
PERILAKU PROSOSIAL DAN BERPIKIR LOGIS ANAK KELAS B DI
RA BUNAYYA GIWANGAN**

yang ditulis oleh:

Nama : Sri Maisari, S.Pd.
NIM : 17204030021
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 4 Januari 2019

Pembimbing



Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

MOTTO

“Kemajuan Teknologi untuk dinikmati **Kecanggihannya**,

Namun terdapat hal yang perlu dipahami yaitu **Kelebihan dan**

Kekurangannya”

(Penulis)



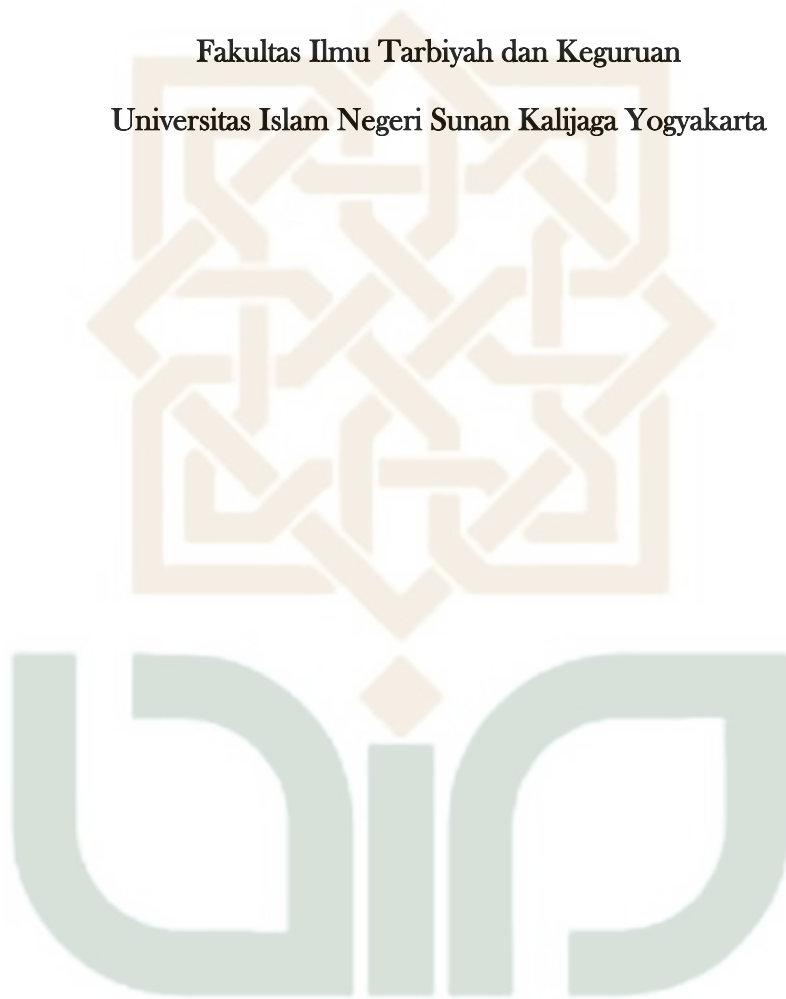
PERSEMBAHAN

Almamaterku Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Sri Maisari, 2019. *Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Perilaku Prososial dan Berpikir Logis Anak Kelas B Di RA Bunayya Giwangan*, Tesis. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Pembimbing: Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

Kemajuan teknologi memberikan perubahan terhadap kehidupan manusia termasuk dalam mendidik anak. Orang tua berperan penting dalam mendidik anak di era digital. Saat ini anak tidak dapat dipisahkan dengan teknologi digital. Penggunaan teknologi digital seperti *gadget* terlalu lama dan tanpa pengawasan orang tua akan berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah aspek perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis anak. Orang tua harus paham bagaimana mendidik anak di era digital atau yang disebut dengan *digital parenting*.

Penelitian ini bertujuan 1) mendeskripsikan penerapan konsep *digital parenting* yang dilakukan orang tua terhadap anak kelas B di RA Bunayya; 2) mengetahui peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial; dan 3) mengetahui peran *digital parenting* terhadap perkembangan berpikir logis anak kelas B RA Bunayya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) penerapan konsep *digital parenting* terhadap anak meliputi: menerapkan aturan dan kesepakatan terkait penggunaan *gadget*; membimbing dan mendampingi anak; menggunakan *parental control*, dan menyeimbangkan dunia digital anak dengan dunia nyata. 2) Peran *digital parenting* terhadap perilaku prososial meliputi; sebagai edukasi perilaku prososial; menanamkan nilai-nilai prososial dari tontonan anak; dan sebagai kontrol anak terhadap tontonan yang tidak pantas; dan menyeimbangkan dunia bermain anak dengan *gadget* dan dunia nyata. 3) Peran *digital parenting* terhadap berpikir logis anak sebagai edukasi sekaligus hiburan bagi anak; menstimulasi berpikir logis; mengontrol, mengawasi, membimbing anak dan sebagai usaha untuk menghindari anak kecanduan *gadget*.

Kata kunci: *Digital Parenting, Perilaku Prososial, Berpikir Logis*

ABSTRACT

Sri Maisari, 2019. Digital Parenting role to the Development of Prosocial Behavior and Logical Thinking Grade B In RA Bunayya Giwangan, Thesis. Islamic Studies Program in Early Childhood Education. Graduate Sunan Kalijaga State Islamic University.

Supervisor: Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

Advances in technology make a difference to people's lives, including in educating children. Parents play an important role in educating children in the digital age. When this child can not be separated by digital technology. The use of digital technology such as gadgets for too long and without the supervision of parents will have a negative impact on children's development. One is the aspect of the development of prosocial behavior and logical thinking of children. Parents need to understand how to educate children in the digital age or the so-called digital parenting.

This study aims to 1) describe the application of digital concept of parenting the parents of children in the class B Bunayya RA; 2) to investigate the role of digital parenting on the development of prosocial behavior; and 3) determine the role of digital parenting on the development of logical thinking graders B RA Bunayya. This research is qualitative descriptive analysis approach.

The results of this study indicate that 1) the application of digital concept of parenting on children include the following: implement the rules and agreements related to the use of gadgets; leading and mentoring a child; use parental control, and balance the child's digital world with the real world. 2) Digital role *parenting* toward prosocial behavior includes; as education prosocial behavior; instill prosocial values of the spectacle of the child; and as a child control against inappropriate spectacle; and balancing a child's play with the gadget world and the real world. 3) The role of digital parenting against logical thinking of children as well as entertainment for children's education; stimulating logical thinking; control, supervise, guide the child and as an attempt to avoid a child addicted to gadgets.

Keywords: *Digital Parenting, Prosocial Behavior, Logical Thinking*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang tak terhitung banyaknya. Atas izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Selawat beserta salam tak lupa penulis hadiahkan kepada baginda Nabi Muhammad saw. yang telah membawa perubahan umatnya menuju zaman yang berilmu pengetahuan. Maksud dan tujuan penulisan tesis ini adalah syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam mengerjakan tesis ini banyak hambatan yang penulis temui. Penulis juga merasa bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari kata sempurna serta beberapa kekurangan lainnya. Namun berkat rahmat Yang Maha Kuasa, ketekunan penulis, serta tidak lepas dari adanya bantuan dan bimbingan berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Arifin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Mahmud Arif, M.Ag. selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Bapak Sigit Purnama, M.Pd. selaku dosen pembimbing tesis yang memberikan banyak masukan dan koreksi untuk kebaikan tesis ini.
4. Ibu Lina Mariana, M.A, selaku Kepala RA Bunayya Giwangan.

5. Ibu Sukimah, S.Pd.I, selaku guru kelas TK B2unayya Giwangan yang telah membantu saya di lapangan.
6. Ibuku tercinta yang telah mendoakan dan mendukung saya selama ini.
7. Adik-adikku tercinta yang telah rela bekerja dan memberikan materil kepada saya sehingga memudahkan saya dalam perbaikan tesis.
8. Bibi dan Paman yang telah memberi semangat dan mendoakan saya untuk kelancaran tesis.
9. Teman-temanku sekelas prodi PIAUD angkatan 2017 yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan tesis ini.
10. Selanjutnya kepada pihak-pihak lain yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 4 Januari 2019
Penulis

Sri Maisari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
PENGESAHAN DEKAN	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Kajian Pustaka.....	9
E. Metode Penelitian.....	14
F. Sistematika Penulisan.....	21
BAB II : KERANGKA TEORITIK.....	23
A. Gaya Pola Asuh.....	23
B. <i>Digital Parenting</i>	26
1. Pengertian <i>Digital Parenting</i>	26
2. Prinsip <i>Digital Parenting</i>	33
3. Penyesuaian <i>Digital Parenting</i> dengan Fase Perkembangan Anak	35
4. Perangkat Digital yang Sering Digunakan Anak	36
5. Melindungi Anak dari Konten Negatif.....	38
6. Pengaruh <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Anak.....	42

C. Anak Usia Dini.....	46
D. Perkembangan Perilaku Prososial	48
1. Makna Perkembangan Perilaku Prososial	48
2. Tahap Perilaku Prososial Menurut Tokoh.....	51
3. Tugas Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun.....	55
4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Perilaku Prososial	57
E. Perkembangan Berpikir Logis.....	61
1. Makna Berpikir Logis	61
2. Teori Kognitif Jean Piaget.....	63
3. Tugas Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6.....	70
4. Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Logis.....	71
BAB III : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN DAN DEKRIPSI SUBJEK	73
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	73
1. Profil RA Bunayya	73
2. Program <i>Digital Parenting</i> di RA Bunayya Giwangan	74
3. Visi, Misi, dan Tujuan RA Bunayya	75
B. Deskripsi Subjek Penelitian	76
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Penerapan Konsep <i>Digital Parenting</i> Yang Dilakukan Orang Tua Terhadap Anak Kelas Di RA Bunayya	80
1. Penerapan Konsep <i>Digital Parenting</i> terhadap Subjek 1.....	80
2. Penerapan Konsep <i>Digital Parenting</i> terhadap Subjek 2.....	83
3. Penerapan Konsep <i>Digital Parenting</i> terhadap Subjek 3.....	85
4. Penerapan Konsep <i>Digital Parenting</i> terhadap Subjek 4.....	88
5. Penerapan Konsep <i>Digital Parenting</i> terhadap Subjek 5.....	91
B. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Perilaku Prososial	94

1. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Perilaku Prosocial Subjek 1.....	94
2. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Perilaku Prosocial Subjek 2.....	97
3. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Perilaku Prosocial Subjek 3.....	101
4. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Perilaku Prosocial Subjek 4.....	104
5. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Perilaku Prosocial Subjek 5.....	108
C. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Berpikir Logis.....	112
1. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Berpikir Logis Subjek 1.....	113
2. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Berpikir Logis Subjek 2.....	117
3. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Berpikir Logis Subjek 3.....	121
4. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Berpikir Logis Subjek 4.....	125
5. Peran <i>Digital Parenting</i> terhadap Perkembangan Berpikir Logis Subjek 5.....	130
BAB V : PENUTUP	129
A. Kesimpulan.....	129
B. Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pengaturan <i>parental control</i> pada <i>playstore</i>	39
Gambar 2.2	membuat pin pada menu kontrol orang tua	40
Gambar 2.3	Pengaturan <i>parental control</i> pada <i>youtube</i>	41
Gambar 2.4	pemilihan mode terbatas pada <i>youtube</i>	41
Gambar 2.5	Aplikasi <i>parental control</i> “Dunia Anak”	41
Gambar 4.1	Subjek 1 membuang sampah dari setelah kegiatan	97
Gambar 4.2	Subjek 2 berbagi lem bersama temannya	101
Gambar 4.3	Subjek 3 dan 4 bergantian meminjamkan pewarna dan gunting.....	108
Gambar 4.4	Subjek 5 berbagi pewarna bersama temannya.....	111
Gambar 4.5	Hasil kerja subjek 1 terkait berpikir logis.....	116
Gambar 4.6	Hasil kerja subjek 2 terkait berpikir logis.....	120
Gambar 4.7	Hasil kerja subjek 3 terkait berpikir logis.....	125
Gambar 4.8	Hasil kerja subjek 1 terkait berpikir logis.....	129
Gambar 4.9	Hasil kerja subjek 1 terkait berpikir logis.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal pelaksanaan penelitian	20
Tabel 2.1	Tugas perkembangan perilaku prososial berdasarkan STPPA Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014	56
Tabel 2.2	Tugas perkembangan perilaku prososial menurut Eseinberg..	56
Tabel 3.1	Inisial anak dan orang tua	76
Tabel 4.1	Hasil observasi terkait perilaku prososial subjek 1.....	94
Tabel 4.2	Hasil observasi terkait perilaku prososial subjek 2.....	98
Tabel 4.3	Hasil observasi terkait perilaku prososial subjek 3.....	102
Tabel 4.4	Hasil observasi terkait perilaku prososial subjek 4.....	105
Tabel 4.5	Hasil observasi terkait perilaku prososial subjek 5.....	109
Tabel 4.6	Hasil observasi terkait berpikir logis subjek 1.....	113
Tabel 4.7	Hasil observasi terkait berpikir logis subjek 2.....	117
Tabel 4.8	Hasil observasi terkait berpikir logis subjek 3.....	121
Tabel 4.9	Hasil observasi terkait berpikir logis subjek 4.....	126
Tabel 4.10	Hasil observasi terkait berpikir logis subjek 5.....	130

BAGAN

Bagan 4.1	Hasil dari penerapan <i>digital parenting</i> yang dilakukan orang terhadap anak kelas B di RA Bunayya Giwangan.....	93
Bagan 4.2	Peran <i>digital parenting</i> terhadap perkembangan perilaku prososial anak	112
Bagan 4.3	Peran digital parenting terhadap perkembangan perilaku berpikir logis anak	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Data yang telah Direduksi

- A. Data hasil wawancara terkait *digital parenting*
- B. Data hasil observasi terkait perilaku prososial
- C. Data hasil observasi terkait berpikir logis

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi menyebabkan penggunaan perangkat digital dan internet semakin meningkat. Berdasarkan laporan *WeAreSocial* tahun 2018 terdapat fakta mencengangkan. Fakta tersebut mengenai penggunaan internet dunia yang telah mencapai 4,021 miliar orang. Ini artinya lebih dari setengah manusia di dunia ini telah menggunakan internet. Sama halnya dengan kondisi di Indonesia, jumlah pengguna internet di Tanah Air mencapai 132 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 50% penduduk Indonesia telah mengakses internet. Sementara itu dari laporan yang sama, dijelaskan dari ratusan juta pengguna internet di Indonesia tersebut 60%-nya telah mengakses internet dengan *smartphone* atau *gadget*.¹

Berdasarkan laporan terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 bahwa pengguna internet dari berbagai kalangan baik anak usia dini, kanak-kanak (masa pertengahan dan akhir), remaja, dewasa maupun lansia awal (46–55 tahun). Mereka tidak hanya menggunakan internet, tetapi juga perangkat digital lainnya seperti *gadget*, televisi atau laptop. Fungsi penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini tidak sama seperti orang dewasa untuk *googling*, blog, media sosial, *vlog*, dan

¹Bagus Ramadhan, *Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018*, www.goodnewsfromindonesia.id, di Akses Pada Tanggal 24 November 2018.

aplikasi lainnya, tetapi anak lebih menggunakannya untuk bermain *game*, mendengarkan lagu, dan menonton film/video.²

Namun begitu disayangkan, saat ini lingkungan bermain anak telah digantikan oleh *gadget*. Mereka yang seharusnya menikmati dunia bermain dengan teman-temannya, kini menghabiskan waktu bersama *gadget*. Durasi anak usia 3-7 tahun menggunakan *gadget* adalah maksimal 2 jam/hari. *Gadget* sebenarnya baik-baik saja jika digunakan seperlunya (tidak terlalu lama), untuk hal yang positif dan di bawah kendali orang tua. Namun sebaliknya, jika penggunaan terlalu lama dan tidak di bawah kendali orang tua, maka akan berkonskuensi terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak.³ Karena pada usia dini perkembangan otak anak mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat, yaitu mencapai 80% sebagaimana yang dikemukakan oleh Bloom.⁴ Sehingga masa ini seharusnya dimaksimalkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak melalui interaksi dunia nyata, bukan dunia maya.

Hal tersebut sangat penting diperhatikan orang tua dalam mendidik anak. Anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah. Namun, kebanyakan orang tua saat ini memberikan *gadget* atau membiarkan anak menonton televisi tanpa memberikan durasi yang sesuai dengan usia anak. Pemberian *gadget* dimaksudkan agar anak nyaman di rumah, hiburan dan edukasi.

² Fatimah Kartini Bohang, "Berapa Jumlah Pengguna Internet Indonesia?", <https://tekno.kompas.com>, diakses pada tanggal 13 Februari 2019.

³ Yolanda Reid Chassiakos et al., "Children and Adolescent and Digital Media", *American Academy of Pediatrics*, Vol. 138, Nomor 5, November 2016.

⁴ Benjamin S. Bloom, *The Hands and Feet of Genius Automaticity*, Education Leadership, Februari 1986, hlm 73.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* pada November 2014 dalam Tesa Alia, sebanyak 98% dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau televisi. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3-8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survei tersebut kebanyakan orang tua memperbolehkan anaknya bermain *gadget* untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survei sebagian besar putra-putri mereka menggunakan *gadget/tablet* tersebut untuk tujuan hiburan seperti *game*.⁵

Berdasarkan data tersebut orang tua memberikan *gadget* sebagai edukasi. Namun, kenyataannya di lapangan anak usia dini menggunakan *gadget* sebagai hiburan, seperti *game*. Nuswantoro., dkk dari *Global Medical and Health Communication* mengemukakan penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi kualitas penglihatan, perkembangan sosial, emosional dan fisik-motorik, neurologi, kognitif, moral, bahasa, anak usia dini.⁶ Berbagai permasalahan yang ditemukan dari penggunaan *gadget* terlalu lama bagi anak, terutama yang berkaitan dengan perkembangan sosial dan kognitif anak. Permasalahan tersebut diantaranya yaitu:

⁵ Tesa Alia, "Pendampingan Orangtua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital", *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGOT*, Vol. 14, Nomor 1, Januari 2018, hlm. 65-78.

⁶ Andriana Kirana Puspa., dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kualitas Penglihatan Anak Usia Dini", *Global Medical and Health Communication*, Fakultas Kedokteran, Departemen Ilmu Kesehatan, dan Departemen Kesehatan Masyarakat, Uninersitas Airlangga, Vol. 6, Nomor 1, 30 April 2018, hlm. 28- 33.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa anak yang menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama akan sulit berinteraksi dengan teman-teman, ia cenderung bersikap agresif dan sulit bergaul dengan temannya. Selain itu juga ditemukan bahwa anak hanya ingin bermain dengan 1 teman saja yang dianggapnya nyaman.⁷

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Pambukan Putra, dkk terhadap anak usia 8-9 tahun. Anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam per hari cenderung memiliki kemampuan kognitif seperti berhitung dan memecahkan masalah ≤ 70 . Anak kurang fokus terhadap pembelajaran. Hal ini dari kuantitas bermain *gadget* anak yang lama.⁸

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Pambuka. Memainkan game melalui *gadget* terlalu lama atau kecanduan berpengaruh terhadap kognitif anak diantaranya: konsentrasi belajar anak menurun, kurangnya waktu belajar anak, dan anak menjadi malas belajar.⁹ Dari fenomena tersebut berpengaruh terhadap kognif anak di sekolah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* terlalu lama berdampak buruk. Salah satunya yaitu terhadap perilaku sosial dan berpikir logis anak usia dini. Oleh

⁷ Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, "Dampak Pengaruh *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Sidoarjo ", *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05, Nomor 03, Tahun 2016, hlm. 1-4.

⁸ Kukuh Pambuka Putra. dkk, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif Usia 8-9 Tahun", *Satya Widya*, Vol. 33, Nomor 2, Desember 2017, hlm. 146-153.

⁹ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak", *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, Nomor 2, November 2017, hlm. 315-330.

karena itu, sangat penting bagi orang tua membatasi anak dalam menggunakan *gadget*.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Rudiantara meminta orang tua agar membatasi anaknya dalam menggunakan *gadget* atau media digital lainnya.¹⁰ Hal ini menegaskan pentingnya pengasuhan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Ditjen PAUD mengadakan pelatihan *parenting* dengan tema “Mendidik Anak Di Era Digital”. Orang tua tidak mungkin melarang anaknya menonton televisi atau bermain *gadget*. Pengasuhan orang tua terhadap digital sangat penting dilakukan agar dapat menyeimbangkan interaksi anak dengan dunia nyata atau lingkungan. Oleh karena itu, orang tua perlu mengenal pengasuhan digital atau *digital parenting*.¹¹

Digital parenting menurut Jenifer merupakan strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat digital baik *online* maupun *offline* untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman penggunaannya.¹² *Digital parenting* mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital.¹³ Orang tua dan anak memerlukan kesepakatan seputar penggunaan media digital, memanfaatkan program/aplikasi yang mendidik terkait aspek perkembangan anak, bukannya melarang anak menggunakan *gadget*. Hal ini

¹⁰ William Crain, *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*, terj. Yudi Santoso, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 319.

¹¹ Khusnul Laely. dkk, “Parenting Pengasuhan di Era Digital dalam Rangka Mendukung Terwujudnya PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) di Daerah Miskin”, *University Research Colloquium*, 2017, hlm. 1-8.

¹² Jennifer A. Rode, “Digital Parenting: Designing Children’s Safety”, *British Computer Society, London*, Vol. 6, Nomor 12, hlm. 244-251.

¹³ Sukiman. dkk, *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak Di Era Digital*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hlm. 12.

tidak berarti orang tua melarang anak sepenuhnya menggunakan digital, tetapi memberi aturan dan batasan penggunaan yang jelas.

Dalam penelitian Yulia Palupi *digital parenting* sebagai wahana menyeimbangkan dunia digital dengan nyata bagi anak. Hasil penelitian ini menunjukkan *digital parenting* dapat menyeimbangkan anak bermain dalam *gadget*, membaca, mendengarkan lagu dalam *gadget* (dunia digital), dengan dunia nyata. Jadi, anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari *gadget*, lalu orangtua membimbing anak untuk merealisasikan apa yang didapat dalam dunia nyata.¹⁴ Dengan demikian aspek perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis anak tidak berpengaruh negatif. Melainkan sebaliknya dapat menunjang perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis anak usia dini.

Dari permasalahan dan data tersebut dapat disimpulkan penggunaan perangkat digital (*gadget* dan televisi) akan berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah perilaku prososial dan berpikir logis anak usia dini. Pengaruh baik dan buruk tersebut tergantung dengan pengasuhan orang tua dalam penggunaan perangkat digital.

Peneliti melakukan penelitian di RA Bunayya yang terletak di jl. Mamiri No 3 Malangan Giwangan, Umbulharjo 7, Yogyakarta. Tepatnya di kelas B2 dengan jumlah anak 11 orang. RA Bunayya adalah salah satu

¹⁴ Yulia Palupi, “*Digital Parenting* Sebagai Wahana Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak” *Jurnal PAUD*, Vol. 7, Nomor 2015, hlm. 47-50.

Raudhatul Athfal yang terkenal bagus di Giwangan. Banyak orang tua menengah ke atas yang menyekolahkan anaknya di RA Bunayya.¹⁵

Salah satu alasan peneliti memilih sekolah ini karena RA Bunayya Giwangan secara rutin, sebulan sekali mengadakan program *parenting* termasuk *digital parenting*. Sebelum berakhir seminar parenting terdapat forum diskusi terkait penggunaan *gadget* pada anak. program parenting ini yang membedakan program parenting di sekolah lainnya. Hal tersebut agar orang tua sadar akan pentingnya pengasuhan yang tepat di era digital ini.

Selain itu, RA Bunayya pernah mengadakan seminar *parenting* yang bertema “*Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital*” pada akhir November.¹⁶ Seminar dengan tema tersebut sangat penting bagi orang tua dalam mendidik anak yang telah mengenal media digital sejak lahir. Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama wali murid kelas B RA Bunayya. Kebanyakan wali murid yang telah mengetahui konsep *digital parenting* dan telah menerapkan konsep tersebut di keluarga. Ada 5 dari 11 orang tua yang menerapkan konsep *digital parenting* di kelas B.¹⁷ Hal ini menjadi alasan peneliti memilih sekolah ini

Atas dasar permasalahan dan keunikan dari RA Bunayya Giwangan yang menyisipkan forum diskusi terkait *digital parenting* pada setiap acara parenting. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang

¹⁵ Hasil wawancara dengan Ibu Sukimah guru Kelas B RA Bunayya pada Tanggal 30 November 2018.

¹⁶ Hasil wawancara bersama salah satu guru kelas B RA Bunayya pada Tanggal 30 November 2018.

¹⁷ Hasil Wawancara Prapenelitian Bersama Orang Tua Anak Kelas B RA Bunayya pada Tanggal 23 November 2018.

berjudul “Peran *Digital Parenting* terhadap Perkembangan Perilaku Prososial dan Berpikir Logis Anak Kelas B Di RA Bunayya Giwangan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan konsep *digital parenting* yang dilakukan orang tua terhadap anak kelas B di RA Bunayya?
2. Bagaimana peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial anak kelas B di RA Bunayya?
3. Bagaimana peran *digital parenting* terhadap perkembangan berpikir logis anak kelas B di RA Bunayya?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan penerapan konsep *digital parenting* yang dilakukan orang tua terhadap anak kelas B di RA Bunayya.
- b. Mengetahui peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial anak kelas B di RA Bunayya.
- c. Mengetahui peran *digital parenting* terhadap perkembangan berpikir logis anak kelas B di RA Bunayya.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Penelitian Secara Teoritis

Secara praktis penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya keilmuan terkait konsep *digital parenting* dan terkait perannya terhadap perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis anak kelas B di RA Bunayya.

b. Kegunaan Penelitian Secara Praktis

Secara teoritis kegunaan penelitian ini yaitu dapat memberi pengetahuan terhadap orang tua dan sekolah bahwa pengasuhan digital atau *parenting digital* sangat penting sebagai pengasuhan di era digital yang menunjang perilaku prososial dan berpikir logis anak usia dini.

1) Kegunaan penelitian bagi sekolah

Penelitian ini sebagai sumbangsih pengetahuam mengenai *digital parenting* yang mencakup penggunaan perangkat digital kepada pendidik dan tenaga kependidikan di RA Bunayya.

2) Kegunaan penelitian bagi orang tua

Penelitian ini memberikan wawasan dan pengetahuan konsep *digital parenting* kepada orang tua dan agar memberlakukan konsep *digital parenting* ini dalam mendidik anak di era digital.

D. Kajian Pustaka

Berbagai penelitian telah banyak dilakukan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. Namun, penelitian tentang *digital parenting* masih sedikit dilakukan dan

penelitiannya juga berupa jurnal. Berikut ini peneliti memaparkan penelitian terdahulu terkait variabel yang sama dengan penelitian ini “Peran *Digital Parenting* terhadap Perkembangan Perilaku Prososial dan Berpikir Logis Anak Kelas B di RA Bunayya Giwangan”.

Pertama, jurnal yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Sidoarjo”. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif kausal. Hasil penelitiannya adalah perhitungan uji linier sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan thitung sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di kompleks perumahan Pondok Jati Sidoarjo. Dari 17 anak, 14 anak mengemukakan merasa senang bermain *gadget*, dan mereka tidak mepedulikan dunia sekitarnya termasuk teman-temannya.¹⁸

Persamaan tersebut dengan penelitian adalah sama-sama membahas mengenai penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak dan subjeknya anak usia 5-6 tahun. Perbedaannya adalah penelitian tersebut fokusnya pada penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Sedangkan penelitian ini, fokusnya pada peran *digital parenting*, perilaku prososial dan berpikir logis.

Kedua jurnal yang berjudul “Perilaku Prososial : Studi Kasus pada Anak Prasekolah”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini

¹⁸ Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, “Dampak Pengaruh *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Sidoarjo ”, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05, Nomor 03, Tahun 2016, hlm. 1-4.

adalah variabel independennya adalah perilaku prososial terhadap anak usia 5-6 tahun dan metode yang digunakan. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut tidak membahas *digital parenting*, berpikir logis dan metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif studi kasus.

Ketiga, jurnal yang berjudul “*Digital Parenting Sebagai Wahana Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak*”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitiannya adalah *digital parenting* menjadi pengasuhan yang tepat untuk anak di era digital. Dengan *digital parenting* orang tua melatih anak menyeimbangkan apa yang didapatnya di dunia digital agar menerapkannya di dunia nyata, seperti bermain bola, berlari, bermain masak-masakan, dan lain-lain.¹⁹

Persamaannya dengan penelitian ini adalah variabel dependen keduanya yaitu *digital parenting*. Perbedaannya, penelitian ini fokus mengkaji *digital parenting* terhadap penyeimbangan bermain anak di dunia digital dan nyata. Sedangkan fokus penelitian ini adalah *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

Keempat, penelitian yang berjudul “Menakar Teknologi *Gadget* dan Perkembangan Kognitif untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa selain berdampak negatif, ternyata teknologi *gadget* juga berpengaruh positif. *Gadget* dapat

¹⁹ Yulia Palupi, “*Digital Parenting Sebagai Wahana Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak*” *Jurnal PAUD*, Vol. 7, Nomor, 2015, hlm. 47-50.

digunakan anak usia dini sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif anak.²⁰ Persamaannya dengan penelitian ini adalah variabel dependen yaitu *gadget* yang tak lepas dari kontrol orang tua terhadap anak usia dini. Selain itu kedua variabel independen kedua penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak usia dini. Sedangkan perbedaannya, penelitian tersebut tidak mengkaji *digital parenting*. Dalam penelitian ini fokusnya peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis.

Kelima, penelitian yang telah diseminarkan berjudul “Peran Media *Youtube* sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif anak Usia dini”. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan angket. Wawancara dan angket ditujukan kepada orang tua, sedangkan observasi untuk melihat perkembangan kognitif anak. Hasil penelitiannya adalah terdapat perkembangan yang lebih optimal pada aspek kognitif yang mencakup bahasa, imajinasi, *curiosity*, dan konsentrasi. Dengan demikian, media *youtube* dijadikan sebagai sarana untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini.²¹

²⁰ Alucyna, “Menakar Teknologi dan Perkembangan Kognitif untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini”, *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education* Vol 1 Nomor 1, April 2018, hlm. 41-52.

²¹ Iva Nur Kiftiyah, ddk, “Peran Media *Youtube* sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif anak Usia dini”, *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, hlm. 199-208.

Sama seperti kajian teori sebelumnya, penelitian tersebut juga mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya adalah teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu wawancara, observasi dan angket. Wawancara dan angket ditujukan kepada orang tua, sedangkan observasi untuk melihat perkembangan kognitif anak. Variabel independen kedua penelitian ini adalah kognitif anak, sedangkan perbedaannya adalah fokus dalam penelitian tersebut adalah terletak pada aplikasi *youtube*. Sedangkan dalam penelitian ini fokus penelitiannya adalah pada pengasuhan digital (*digital parenting*) dan juga terdapat variabel dependen lainnya yaitu perkembangan sosial anak usia dini.

Keenam, jurnal yang berjudul “*Digital Parenting: Perceptions on Digital Risks*”. Penelitian ini menggunakan *mixed methods* atau metode yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini bahwa dengan *digital parenting* orang tua memperhatikan resiko yang muncul dari penggunaan media digital.²²

Persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah variabel yang diteliti sama-sama *digital parenting*. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian, penelitian tersebut lebih kepada orang tua sementara penelitian ini subjek penelitian mencakup orang tua, anak, dan guru.

²² Gamze İnan-Kaya, Duygu Mutlu-Bayraktar, Özgür Yılmaz, “Digital Parenting: Perceptions on Digital Risks”, *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, Vol. 8, Issue 1, 2018, hlm. 137-163.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan mendeskripsikan secara holistik serta mendalam melalui kegiatan pengamatan seseorang dalam lingkungan mereka berinteraksi. Dalam penelitian kualitatif, proses perolehan data sesuai dengan sasaran atau masalah penelitian, dikaji secara mendalam dan dengan pendekatan holistik.²³

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan atau (*field research*), yaitu penelitian yang mengumpulkan data di lapangan. Fokus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis anak kelas B di RA Bunayya dan bagaimana implikasinya.²⁴

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas B RA Bunayya yang terdiri dari 11 anak. RA Bunayya terletak di jl. Mamiri No 3 Malang Giwangan, Umbulharjo 7, Yogyakarta.

²³ Djunaidi Ghoni & Fauzan Almansur, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 62.

²⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2012), hlm. 220.

3. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kualitatif berupa manusia, peristiwa, atau aktivitas, lokasi, benda, beragam gambar/rekaman, dan dokumen.²⁵

Berdasarkan hal tersebut sumber data dalam penelitian ini adalah:

- a. Nara sumber (*informan*), yaitu orang tua dari anak kelas B RA Bunayya yang berjumlah 5 orang (yang menggunakan konsep *digital parenting*) dan seorang guru kelas yang bernama Sukimah, S.Pd.
- b. Sedangkan yang menjadi objek penelitian anak kelas B RA Bunayya yang berjumlah 5 anak, (lihat di halaman 76).
- c. Perilaku, perilaku disini mencakup perkembangan perilaku prososial anak dan berpikir logis anak.
- d. Dokumen, mencakup catatan guru terhadap perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis anak.

4. Pengambilan Sampel (*Sampling*)

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Alasan teknik ini digunakan peneliti karena sampel yang diambil dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu.²⁶

Pertimbangan tersebut berdasarkan hasil wawancara prapenelitian pada tanggal 23 November 2018 dengan orang tua (dari anak kelas B RA Bunayya) yang berjumlah 11 orang. Dari 11 orang tersebut ada 5 orang tua yang menerapkan konsep *digital parenting*, (lihat di halaman

²⁵ *Ibid.*, hlm. 221.

²⁶ Muh. Fitrah & Luthfiyah, *Metodelogi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, (Sukabumi: CV Jejak, 2017), hlm. 161.

76). Sementara ada 4 anak yang tidak menggunakan *gadget* (orang tua anti *gadget* pada anak); 1 anak merupakan berkebutuhan khusus; dan 1 anak lainnya dengan orang tua yang tidak menerapkan konsep *digital parenting*. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah 5 anak di kelas B yang orang tuanya menggunakan konsep *digital parenting*. Dengan pertimbangan tersebut *sampling* ini menggunakan *purposive sampling*.

5. Teknik pengumpulan

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara ditujukan kepada sumber data yang terlibat dalam penerapan *digital parenting* dan orang-orang yang mengetahui lebih dalam tentang aspek berpikir logis anak di sekolah. Wawancara dilakukan peneliti bersama orang tua kelas B dan anak yaitu FKN, FAW, DAR, ERA, dan MFF untuk mendapatkan data terkait penerapan *digital parenting*. Sedangkan data berpikir logis, peneliti mewawancarai Ibu Sukimah, sebagai guru kelas B RA Bunayya.

Wawancara dilakukan sesuai dengan poin-poin yang telah disusun peneliti.²⁷ Pedoman wawancara dapat dilihat pada lampiran penerapan konsep *digital parenting*. Wawancara ada yang dalam

²⁷ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta, Prenamedia Group, 2015), hlm. 21.

bentuk rekaman suara dan tulisan, yang kemudian dideskripsikan dalam tulisan. Berikut ini daftar *informan* yang diwawancarai peneliti:

- 1) Eni Widyawati yaitu ibu dari Fadhil Khoiri Nasywan dan Fadhil.
- 2) Yessi Apriliana yaitu ibu, Asnawi yaitu ayah dari Fawwas Atha Wafiq Afandy, dan Fawwas.
- 3) Eka Widya Astuti ibu dari Muhammad Fahmi Al Fizi dan Fahmi.
- 4) Yulia Andriani ibu dari Aquilla Rahaf dan Aquilla.
- 5) Nur Adhayati dan Imam Adityo ibu dan ayah dari Elshopie R. Adityo.
- 6) Ibu Sukimah yaitu guru kelas dari kelas TK B2 RA Bunayya.

b. Observasi

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi untuk mengumpulkan data terkait perilaku prososial dan berpikir logis anak kelas B di RA Bunayya. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi pasif. Yaitu dimana peneliti datang di tempat kegiatan yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Observasi dilakukan di dalam maupun di luar kelas dengan mengamati kegiatan belajar dan bermain anak terkait perilaku prososial dan kegiatan yang dilakukan anak. Berpikir logis dapat diamati dari kegiatan selama pembelajaran.²⁸ Pedoman observasi dapat dilihat dilampiran perilaku prososial dan berpikir logis.

²⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, ..., hlm. 222.

c. Dokumentasi

Penggunaan dokumen sangat penting sebagai pendukung dan menambah bukti dari sumber-sumber lain.²⁹ Dokumentasi dalam penelitian ini terkait:

1. Penilaian terhadap perilaku prososial anak dan berpikir logis anak kelas B di RA Bunayya.
2. Data terkait profil sekolah; visi, misi, dan tujuan sekolah; dan data anak berserta orang tua.
3. Dokumentasi berupa foto terkait kegiatan dan hasil kerja anak sesuai dengan variabel perilaku prososial dan berpikir logis anak kelas B di RA Bunayya Giwangan.

6. Teknik analisis data

Setelah data terkumpul tahap selanjutnya adalah mengolah data dan menganalisis data. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu dengan mengumpulkan fakta dan mendeskripsikannya. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif melalui empat tahap, yaitu *accumulation* (pengumpulan data); *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi).³⁰

a. Pengumpulan data

²⁹ Robert K. Yin, *Studi Kasus*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 103.

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), cet. ke-16, hlm. 78.

Peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh dari 5 beberapa wawancara yang berbeda, observasi dan dokumentasi terkait masing-masing variabel (*digital parenting, perilaku prososial dan berpikir logis*). Data yang dikumpulkan masih dalam data mentah, artinya masih apa adanya sebagaimana yang ditemui sebelum data di seleksi. Contohnya dapat dilihat pada lampiran data mentah masing-masing variabel.

b. Reduksi data

Setelah data terkumpul semua, peneliti memilah-milah data tersebut. Data hasil wawancara masih terlalu panjang lebar, peneliti memilah hasil wawancara tersebut terkait variabel yang berkenaan. Data dari dokumentasi pada perilaku prososial dan berpikir logis masih bercampur dengan aspek perkembangan lainnya. Kemudian peneliti memilih data yang hanya terkait mengenai perilaku prososial. Begitu juga dengan berpikir logis, data dokumentasi masih bercampur dengan semua aspek perkembangan kognitif. Sama halnya dengan data yang berdasarkan teknik lainnya. Lihat pada lampiran masing-masing variabel.

c. Penyajian data

Penyajian data yaitu kegiatan menyajikan data setelah semua data melalui proses direduksi. Penyajian data dalam penelitian ini dalam bentuk uraian deskripsi subjek. Jadi, setelah data direduksi terkait penerapan *digital parenting, perilaku prososial, dan berpikir logis*

8. Teknik Keabsahan Data

Data dalam penelitian ini, setelah data terkumpul dan dianalisis tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap keabsahan data. Teknik pemeriksaan data yang digunakan dalam penelitian ini teknik triangulasi. Peneliti menggunakan dua macam triangulasi yaitu triangulasi sumber dan teknik. Namun pada variabel peran *digital parenting* tidak menggunakan teknik yang berbeda yaitu observasi. Peneliti mewawaca beberapa sumber yang berbeda terkait penerapan konsep digital parenting, misalnya bersama ibu, ayah, dan anak. Untuk lebih jelasnya berikut perincian terkait uji keabsahan data dalam penelitian ini:

- a. Penerapan konsep *digital parenting*, membandingkan hasil wawancara bersama ibu, dengan hasil wawancara ayah, atau hasil wawancara anak. (Triangulasi sumber)
- b. Perilaku prososial, membandingkan hasil dari observasi peneliti dengan dokumentasi terhadap perkembangan anak. (Triangulasi teknik)
- c. Berpikir logis membandingkan hasil dari observasi peneliti dengan hasil dokumentasi terhadap perkembangan anak. (Triangulasi teknik)

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah serangkaian pembahasan yang termuat dalam penelitian. Sistematika penulisan mencerminkan pokok-pokok

pembahasan dalam setiap bab. Berikut ini sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan bagian awal dari tesis. Bagian ini terdiri dari pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II adalah kajian teori yang berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung penelitian ini. Teori tersebut sesuai dengan variabel penelitian, misalnya teori gaya pola asuh, *digital parenting*, anak usia dini, perkembangan perilaku prososial, dan perkembangan berpikir logis.

Bab III adalah gambaran umum lokasi penelitian dan deskripsi subjek penelitian. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan temuan dari penelitian, dan analisis yang dilakukan mengenai jawaban dari rumusan masalah. Hasil penelitian ini terkait penerapan *digital parenting* yang dilakukan orang tua terhadap anak kelas B RA Bunayya dan peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis anak kelas B RA Bunayya. Terakhir, bab V merupakan bagian akhir dalam penelitian ini. Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berikut ini kesimpulan dari hasil penelitian terkait “Peran *Digital Parenting* terhadap Perkembangan Perilaku Prososial dan Berpikir Logis Anak kelas B di RA Bunayya Giwangan” :

1. Penerapan konsep *digital parenting* yang dilakukan orang tua terhadap anak kelas B di RA Bunayya meliputi: Pertama, menetapkan aturan dan kesepakatan terkait penggunaan *gadget*. Orang tua menetapkan batasan waktu maksimal 30 menit hingga 1 jam perhari dan aturan tidak boleh bermain *gadget* ditempat tertutup. Kedua, membimbing dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Sebelum anak menggunakan *gadget*, orang tua memberi arahan. Setelah anak selesai bermain *gadget*, orang tua menanyakan apa yang telah dilihat atau dimainkan serta, membimbing dalam dalam menanamkan nilai yang didapat dari menonton video edukasi.

Ketiga, menggunakan *parental control*. *Parental control* ada yang menggunakan aplikasi “Dunia Anak”, fitur mode, dan mendownloadkan *youtube kids* sebagai pengganti *youtube* biasa. Orang tua membiasakan anak bermain dengan temannya setelah bermain *gadget* agar anak dapat bersosialisasi dengan temannya.

2. Peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial anak kelas B di RA Bunayya meliputi: Pertama, sebagai edukasi perilaku

prososial anak. Kedua, orang tua menanamkan nilai-nilai dari apa yang telah dilihat. Dan Ketiga, sebagai kontrol orang tua agar anak tidak melihat video dewasa atau yang tidak pantas dengan usia. Keempat, sebagai wahana menyeimbangkan anak bermain digital dengan temannya.

3. Peran *digital parenting* terhadap perkembangan berpikir logis anak kelas B di RA Bunayya meliputi: Pertama, peran *digital parenting* Sebagai edukasi sekaligus hiburan, bermain sambil belajar. Kedua, Menstimulasi berpikir logis anak, misalnya game berhitung, balapan, pilih objek sesuai gambar, dan lain-lain. Ketiga, Memberi aturan dan dan pengawasan agar perangkat digital atau *gadget* tidak mengganggu konsentrasi anak, tidak mengalami kesulitan tidur dan yang menghambat anak berpikir logis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terkait peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis maka peneliti memberikan masukan berupa masukan berupa saran kepada beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Orang tua.

Orang harus selalu mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*; mengajarkan nilai-nilai yang terkandung dalam video anak, sehingga dapat direalisasikan dalam dunia nyata; dan mendownloadkan *game* atau video yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif dan sosial anak.

2. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki kekurangan dalam penulisan yaitu pada pengumpulan data variabel peran *digital parenting* tidak menggunakan observasi. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dalam peneliti melakukan penelitian. Maka, peneliti berharap adanya penelitian selanjutnya yang tentang peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis. Sehingga dengan ada penelitian selanjutnya akan memberi gambaran baru terkait penerapan konsep *digital parenting* dan perannya terhadap perkembangan perilaku prososial dan berpikir logis.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Baumeister, Roy F., dan Bushman, Brad J., *Social Psychology and Human Nature*, USA: Thomson Wadsworth, 2008.
- Beoree, C. George, *General Psychology*, trj. Helmi J. Fauzi, Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013.
- Crain, William, *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*, terj. Yudi Santoso, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Eseinberg, Nancy, *Child Psychology*, Edisi ke-6, volume 3, Canada: Wiley, 2006.
- Fitrah, Muh & Luthfiyah, *Metodelogi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, Sukabumi: CV Jejak, 2017.
- Ghoni, Djunaidi & Fauzan, Almansur, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Hapsari, Iriani, Indri, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Indeks, 2016.
- Herlina, Dyna. dkk, *Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak*, Jilid 1 Edisi ke-6, cet. 1, terj, Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslich Zarkasih, Jakarta: Erlangga, 2013.
- Indrijati, Herdinan, *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia dini*, Jakarta: Kencana, 2016
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2014.
- Mascheroni, Giovanna. dkk, *Digital Parenting: The Challengs for Families in The Digital Age*, Nordocom University of Gothenburg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, 2018.
- Minutos, Mega, *The Creative Curriculum for Preschool*, Colombus: Teaching Strategis, 2016.
- Mullins, Annie, *Digital Parenting (Digital Superheroes) Issu 6*, United Stated, Vodafone, 2016.
- Mullins, Annie, *Digital Parenting (Feeling Baffled by Your Child's Digital World) Issu 1*, United Stated: Vodavone, 2010.

- Piaget, Jean, *The Psychology of Intelligence*, Edisi ke-7, Madrid: Ediciones Morata, 1997.
- Piaget, Jean, *The language and Thought of The Child*, Volume 5, Edisi ke-3, London and New York: Routledge, 1959.
- Pratisti, Wiwin, Dinar, *Psikologi Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2008.
- Priyatna, Andri *Parenting di Dunia Digital*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012.
- Rathus, Spencer A., *Childhood & Adolescence Voyages in Development*, United of America: Cengage learning International Offices, 2014.
- Ratuliu, Mona, *Digital ParenThink*, Jakarta: Noira Book Publishing, 2018.
- Santrock, Jhon W., *Life-Span Development*, terj. Achmad Chusairi, Edisi ke-5, Jilid 1, Jakarta: Erlangga, 2002),
- Santrock, Jhon W., *Masa Perkembangan Anak*, Edisi ke-11, Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Sieglar, *How Children Develop*, New York: Worth Publisher, 2011.
- Siregar, Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta, Prenamedia Group, 2015.
- Sugiyono, *Metode Peneltian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Cet. ke-16 Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sukiman. dkk, *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak Di Era Digital*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- Suparno, Paul, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: Kanisius, 2001.
- Surna, I. Nyoman dan Pandeiro, Olga D., *Psikologi Pendidikan 1*, Jakarta: Erlangga, 2014.
- Syaodih , Nana, Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2012
- Wijanarko, Jarot dan Ester Setiawi, *Ayah Ibu Baik: Parenting Era Digital*, Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016.
- Wijarnako, Jarot. dkk, *Intim Orangtua-Anak Smart Parenting di Era Digital*, Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016.
- Wiyani, Novan, Ardy, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.

Yusuf, Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung, 2014.

ARTIKEL/PAPER:

Alia, Tesa, "Pendampingan Orangtua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital", *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGOT*, Vol. 14, Nomor 1, Januari 2018.

Alucyna, "Menakar Teknologi dan Perkembangan Kognitif untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini", *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education* Vol 1 Nomor 1, April 2018.

Asih, Gusti, Yulia & Margaretha Shinta Pertiwi, Perilaku Prosocial ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi, *Jurnal Psikologi*, Universitas Kudus Muria, Vol. 1, Nomor 1.

Bloom, Benjamin S., *The Hands and Feet of Genius Automaticity*, Education Leadership, Februari 1986.

Chusna, Puji, Asmaul "Pengaruh Gadget pada Perkembangan Karakter Anak", *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, Nomor 2, November 2017.

Diana Baumrind, "Effects of Autoritative Parental Control on Behavior": *Child Development*, Vol. 37, Nomor. 4, 1966.

Drupadi, Rizky, "Pengaruh Pengambilan Perspektif dan Rugulasi Emosi Terhadap Perilaku Prosocial pada Anak Usia Dini", Tesis Penididikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Grusec, Jhon, "Social Learning Theory and Development Psychology: The Legecaies of Robert Sears and Albert Bandura", *Development Psychology*, Vol. 28, Nomor. 5.

Helmi dan Nur Afni Agustina, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Anak Siawa di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru", *Jurnal Pahlawan*, Vol. 10, Nomor 01, April 2017.

İnan-Kaya, Gamze, & Duygu Mutlu-Bayraktar, Özgür Yilmaz, "Digital Parenting: Perceptions on Digital Risks", *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, Vol. 8, Issue 1, 2018.

Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga, *Mendidik Anak di Era Digital*, 2017.

- Kiftiyah, Iva, Nur. ddk, "Peran Media *Youtube* sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif anak Usia dini", *Prosiding SEMNAS* Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi. Puspa, Andriana Kirana, dkk., "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kualitas Penglihatan Anak Usia Dini", *Global Medical and Health Communication*, Fakultas Kedokteran, Departemen Ilmu Kesehatan, dan Departemen Kesehatan Masyarakat, Universitas Airlangga, Vol. 6, Nomor 1, 30 April 2018.
- Kurniasari, Intan, dkk, Penggunaan Media Alam Sekitar dan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini, *Edu-Sains*, Vol.2, Nomor 2, Juli 2013.
- Laely, Khusnul. dkk, "Parenting Pengasuhan di Era Digital dalam Rangka Mendukung Terwujudnya PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) di Daerah Miskin", *University Reseach Colloquium*, 2017.
- Novitasari, Wahyu dan Nurul. Khotimah, "Dampak Pengaruh *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Sidoarjo ", *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05, Nomor 03, Tahun 2016.
- Palupi, Yulia, "*Digital Parenting* Sebagai Wahana Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak" *Jurnal PAUD*, Vol. 7, Nomor 2015.
- Pambuka, Kuku, Putra. dkk, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif Usia 8-9 Tahun", *Satya Widya*, Vol. 33, Nomor 2, Desember 2017.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bab 1.
- Reid, Yolanda, Chassiakos et al., "Children and Adolescent and Digital Media", *American Academy of Pediatrics*, Vol. 138, Nomor 5, November 2016.
- Rode, Jennifer A., "Digital Parenting: Designing Children's Safety", *British Computer Society, London*, WC1E 6BT UK.
- Rohayati, Titing, "Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini", *Cakrawala Dini*, Vol. 4, Nomor 2, November 2013.
- Santoso, Soegeng. Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan berpikir Logis pada Anak Usia Dini, *Perspektif Ilmu Pendidikan*, Vol. 13, Nomor 7, April 2013.
- Yurdakul, Isil Kabakci. Onur Donmez. Fatih Yaman, "Dijital Ebeveylilik ve Degisen Roller", *Gaziantep University Journal of Sosial Sciences*, Vol. 4, Issue 12, 2013.

RUJUKAN WEB:

Ayu Handayani, 5 Aplikasi Parental Control Gratis untuk Android, <https://jurnalapps.co.id/5-aplikasi-parental-control-gratis-untuk-android-11155>, diakses pada tanggal 19 Januari 2019.

Bagus Ramadhan, *Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018*, www.goodnewsfromindonesia.id, di Akses Pada Tanggal 24 November 2018.

Fatimah Kartini Bohang, “Berapa Jumlah Pengguna Internet Indonesia?”, <https://tekno.kompas.com>, diakses pada tanggal 13 Februari 2019.

NAECY, *Developmentally_appropriate_practice.pdf*, diakses pada tanggal 25 November 2018.

LAMPIRAN : 1 DATA YANG TELAH DIREDUKSI

A. Data Terkait *Digital Parenting*

1. SUBJEK 1

Wawancara dengan EW, pada tanggal 12 Januari 2019 di Sekolah

Peneliti : Bagaimana pendapat ibu terkait *digital parenting*?

EW : Menurut saya *digital parenting* itu bagaimana orang tua mendidik anak yang menggunakan *gadget*. Ada mengontrol, membimbing, dan menemani anak bermain *gadget*.

Peneliti : Apa alasan ibu membolehkan FKN bermain *gadget*?

EW : Saya membolehkan FKN bermain *gadget* karena apabila tidak diberikan FKN menangis. Lagi pula sekarang sudah zamannya teknologi digital, saya tidak mau kalau FKN ketinggalan teknologi nantinya. Namun tetap harus ada pantauan dari orang tua baru boleh main *gadget*.

Peneliti : Biasanya siapa yang mendampingi FKN bermain *gadget* ya bu?

EW : Biasanya kami orang tuanya. Kalau tidak ya.. papanya. Tetapi yang paling sering menemani itu saya ibunya.

Peneliti : Berapa lama durasi anak ibu biasanya bermain *gadget*?

EW : 15-30 menit perhari. Peneliti bertanya, “Apakah itu cukup bu?” EW menjawab, “Saya rasa cukup, karena nanti kalau lama-lama

berbahaya bagi kesehatan mata anak. Dan kemaren waktu acara seminar juga dianjurkan maksimal 1 jam perhari”.

Peneliti : Kapan biasanya anak bermain *gadget*?

EW : Setelah makan siang dan bangun tidur siang. Peneliti bertanya, “Biasanya video atau *game* yang biasa dimainkan FKN apa ya bu?

EW menjawab, “Biasanya FKN bermain *game robot*, balapan mobil, menonton Marsha and The Bear, kartun binatang-binatang, dan lainnya. FKN paling suka itu main *game tobot* dan nonton robot atau Marsha and The Bear ”.

Peneliti : Bagaimana ibu/bapak mengontrol situs atau aplikasi yang dijejaki anak atau pakai aplikasi apa untuk mengawasinya?

EW : Saya menggunakan aplikasi *parental control* yaitu “Dunia Anak”. Selain itu, saya mendownloadkan FKN *Youtube Kids* sebagai pengganti *Youtube* biasa. Jadi, saya tidak khawatir anak membuka konten dewasa.

Peneliti : Bagaimana ibu/bapak memandu anak untuk menyeimbangkan antara bermain di dunia maya dengan dunia nyata?

EW : Saya juga mengajak FKN untuk bermain dengan temannya setelah *bermain gadget* untuk menyeimbangkan dunia digital dengan bermain anak.

2. SUBJEK 2

Wawancara dengan YSA, pada tanggal 12 Januari 2019 di Sekolah

Peneliti: Bagaimana pendapat ibu terkait *digital parenting*?

YSA : Menurut saya *digital parenting* terkait menetapkan atauran dan kesepakatan dalam *gadget*. Ada mengontrol, membimbing, dan menemani anak bermain *gadget*.

Peneliti: Apa alasan ibu membolehkan FAW bermain *gadget*?

YSA : Saya membolehkan FAW bermain *gadget* karena sebagai edukasi. Melalui *gadget* anak dapat melatih berpikir, mewarnai, serta menambah wawasan. Saya sengaja mendownloadkan video dan *game* edukasi untuk FAW. Ya, meskipun keseringannya sebagai hiburan, namun tetap ada kelebihan yang bisa didapat.

Peneliti: Biasanya siapa yang mendampingi FAW bermain *gadget* ya bu?

YSA : Biasanya kami orang tuanya. Kalau tidak ya.. papanya. Tetapi yang paling sering menemani itu saya ibunya.

Peneliti: Berapa lama durasi anak ibu/bapak biasanya bermain *gadget*?

YSA : 15-20 menit perhari. Peneliti bertanya, “Apakah itu cukup bu?” YSA menjawab, “Saya rasa cukup, karena nanti kalau lama-lama berbahaya bagi anak terutama bagi kesehatan mata anak dan sosial”.

Peneliti: Kapan biasanya anak bermain *gadget*?

YSA : Setelah pulang sekolah sebentar, kadang sebelum mandi sore. Peneliti bertanya, “Biasanya video atau *game* yang biasa dimainkan FAW apa ya bu?

YSA menjawab, “Biasanya FAW biasanya bermain *game* memancing, balapan mobil, Upin-Ipin, dan Marsha and Bear, yang paling sering itu nonton upin-ipin”.

Peneliti: Bagaimana ibu mengontrol situs atau aplikasi yang yang dijejaki anak atau pakai aplikasi apa untuk mengawasinya?

EW : Saya biasanya menggunakan mode anak untuk membantu mengontrol *gadget* anak. Mode anak adalah sebuah fitur dalam yang ada dalam ponsel. Dengan mode anak ini orang tua dapat memilihkan aplikasi yang diinginkan

Peneliti: Bagaimana ibu memandu anak untuk menyeimbangkan antara bermain di dunia maya dengan dunia nyata?

EW : Saya juga mengajak FAW untuk bermain dengan temannya setelah *bermain gadget*. Saya membiasakan hal ini kepada FAW.

Wawancara dengan AS, pada tanggal 17 Januari 2019 di Sekolah

Peneliti: Apakah bapak sebagai orang tua FAW mempunyai kesepakatan dan aturan terkait FAW dalam menggunakan *gadget*?

AS : Pastinya ada orang tua menerapkan peraturan dan kesepakatan dalam menggunakan *gadget*. Peneliti bertanya,” Terkait apa ya pak kira-ka aturan dan kesepakatan tersebut?” AS menjawab, “Biasanya batas bermian *gadget*, tidak menonton yang aneh-aneh, dan harus ditemani ibunya, atau papanya”.

Peneliti: Apa alasan ibu membolehkan FAW bermain *gadget*?

AS : Saya membolehkan FAW bermain *gadget* Saya megizinkan FAW menggunakan *gadget* karena sebagai edukasi. Melalui *gadget* anak dapat melatih berpikir, mewarnai, serta menambah wawasan. Kami sengaja mendownloadkan video dan *game* edukasi untuk FAW. Ya, meskipun keseringannya sebagai hiburan, namun tetap ada kelebihan yang bisa didapat.

Peneliti: Biasanya siapa yang mendampingi FAW bermain *gadget* ya pak?

AS : Biasanya kami orang tuanya. Kalau tidak ya.. ibunya. Tetapi yang paling sering itu menemani itu ibunya.

Peneliti: Berapa lama durasi anak ibu/bapak biasanya bermain *gadget*?

AS : Ya, maksimal 20 menit perhari. Peneliti bertanya, “Apakah itu cukup pak?” AS menjawab, “Saya rasa cukup, kalau nanti minta

lebih ya boleh. Tetapi paling lebih 5 menit atau 10 menit begitulah, tidak lebih dari itu”.

Peneliti: Kapan biasanya anak bermain *gadget*?

AS : Setelah pulang sekolah sebentar, kadang sebelum mandi sore. Peneliti bertanya, “Biasanya video atau *game* yang biasa dimainkan FAW apa ya bu?

AS menjawab, “Biasanya FAW biasanya bermain *game* memancing, balapan mobil, Upin-Ipin, dan Marsha and Bear, yang paling sering itu nonton upin-ipin, yang lebih tahu itu ibunya ”.

Peneliti: Bagaimana bapak mengontrol situs atau aplikasi yang yang dijejaki anak atau pakai aplikasi apa untuk mengawasinya?

AS : Yang lebih mengerti tentang itu ibunya, karena saya hanya menemani FAW bermain *gadget* dan melaksanakan aturan lainnya seperti mengajak bermain bersama temannya setelah bermain *gadget*.

Peneliti: Bagaimana bapak memandu anak untuk menyeimbangkan antara bermain di dunia maya dengan dunia nyata?

AS : Saya juga mengajak FAW untuk bermain dengan temannya setelah *bermain gadget*. Saya membiasakan hal ini kepada FAW.

3. SUBJEK 3

Wawancara dengan YA, pada tanggal 12 Januari 2019 di Sekolah

Peneliti: Bagaimana pendapat ibu terkait *digital parenting*?

YSA : Menurut saya *digital parenting* menyangkut bagaimana orang tua mendidik anak yang menggunakan *gadget* sehari-hari, terkait peraturan kontrol dan bimbingan juga.

Peneliti: Apa alasan ibu membolehkan DAR bermain *gadget*?

YA : Saya mengizinkan DAR menggunakan *gadget* untuk menambah wawasan anak, mewarnai, dan menambah kreatifitas DAR. Kami sengaja mendownloadkan tontonan dan *game* edukasi. Dan DAR juga terbiasa dengan film kartun-kartun seperti *frozen*.

Peneliti: Biasanya siapa yang mendampingi DAR bermain *gadget* ya bu?

YA : Biasanya kami orang tuanya. Kalau tidak ya.. papanya. Tetapi yang paling sering menemani itu saya.

Peneliti: Berapa lama durasi anak ibu biasanya bermain *gadget*?

YA : 15-30 menit perhari. Peneliti bertanya, “Apakah itu cukup bu?” YA menjawab, “Saya rasa cukup, karena nanti kalau lama-lama berbahaya bagi anak terutama bagi kesehatan mata anak dan sosial”.

Peneliti: Kapan biasanya anak bermain *gadget* ya bu?

YA : Setelah pulang sekolah sebentar, DAR biasanya main *gadget* pada Jumat, Sabtu dan Minggu atau hari lainnya, namun tidak setiap hari.

Peneliti bertanya, “Biasanya video atau *game* yang biasa dimainkan DAR apa ya bu?

YA menjawab, “Biasanya DAR bermain *game* mewarnai, nonton *frozen*, *barbie*, *marsha and the bear* dan lainnya. *Game* dan videonya saya mendownloadkan, terkadang DAR meminta didownloadkan video baru, tetapi tetap saya yang mendownloadnya.”.

Peneliti: Bagaimana ibu mengontrol situs atau aplikasi yang yang dijejaki anak atau pakai aplikasi apa untuk mengawasinya?

YA : Saya menggunakan aplikasi *parental control* yaitu “Dunia Anak”. dengan aplikasi tersebut membantu orang tua dalam mengawasi anak menggunakan *gadget*.

Peneliti: Bagaimana ibu memandu anak untuk menyeimbangkan antara bermain di dunia maya dengan dunia nyata?

YA : Saya juga mengajak DAR untuk bermain dengan temannya setelah *bermain gadget*. Saya membiasakan hal ini kepada DAR.

4. SUBJEK 4

Wawancara dengan NA, pada tanggal 12 Januari 2019 di Sekolah

Peneliti: Bagaimana pendapat ibu terkait *digital parenting*?

NA : Menurut saya *digital parenting* bagaimana orang tua mendidik anak yang kesehariannya menggunakan hp. Terkait juga membimbing, mendampingi, membatasi dan mengontrol anak.

Peneliti: Apa alasan ibu membolehkan ERA bermain *gadget*?

NA : Saya megizinkan ERA menggunakan *gadget* karena kami sebagai orang tua tidak mungkin melarang ERA menggunakan hp dan bermain *game* dan video edukasi juga dapat menambah wawasan dan kreatifitas anak.

Peneliti: Biasanya siapa yang mendampingi ERA bermain *gadget* ya bu?

NA : Saya dan papanya membimbing dan mendampingi ERA ketika bermain *gadget*. Jika saya tidak sempat, yang mendampingi adalah papanya, terkadang juga sendiri.

Peneliti: Berapa lama durasi anak ibu biasanya bermain *gadget*?

NA : ERA bermain *gadget* maksimal 1 jam perhari. Peneliti bertanya, “Apakah itu cukup bu?” NA menjawab, “Saya rasa cukup, karena nanti kalau lama-lama berbahaya”.

Peneliti: Kapan biasanya anak bermain *gadget* ya bu?

NA : Setelah bangun tidur siang sebentar. Peneliti bertanya, “Biasaya video atau *game* yang biasa dimainkan ERA apa ya bu?

NA menjawab, “ERA biasanya menonton video “Diva”,”Riska Si Gembul”, Upin-Ipin, Marsha, dan *game* mewarnai”.

Peneliti: Bagaimana ibu mengontrol situs atau aplikasi yang yang dijejaki anak atau pakai aplikasi apa untuk mengawasinya?

NA : Saya mendownloadkan *youtube kids* untuk ERA karena merasa aman dengan aplikasi *youtube kids*, ERA tidak dapat membuka konten dewasa.

Peneliti: Bagaimana ibu memandu anak untuk menyeimbangkan antara bermain di dunia maya dengan dunia nyata?

NA : Setelah bermain *gadget* saya membiasakan ERA agar bermain dengan temannya. Saya juga menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam video atau menanyakan ERA apa yang telah ditonton atau dilihatnya.

5. SUBJEK 5

Wawancara dengan EWA, pada tanggal 12 Januari 2019 di Sekolah

Peneliti: Bagaimana pendapat ibu terkait *digital parenting*?

EWA : Menurut saya *digital parenting* adalah mendidik anak yang kesehariannya menggunakan hp. Terkait juga membimbing, mendampingi, membatasi dan mengontrol anak.

Peneliti: Apa alasan ibu membolehkan MFF bermain *gadget*?

EWA : Saya megizinkan MFF menggunakan *gadget* sebagai edukasi dan dapat menambah wawasan dan kreativitas anak, yang diperbolehkan hanya yang edukasi.

Peneliti: Biasanya siapa yang mendampingi MFF bermain *gadget* ya bu?

EWA : Saya membimbing dan mendampingi MFF ketika bermain *gadget*. Kadang-kadang MFF juga bermain sendiri karena saya percaya terhadap MFF dan mengingatkan MFF sebelum bermain hp.

Peneliti: Berapa lama durasi MFF biasanya bermain *gadget*?

EWA : MFF bermain *gadget* maksimal 1 jam perhari. Peneliti bertanya, “Apakah itu cukup bu?” EWA menjawab, “Saya rasa cukup, karena nanti kalau lama-lama berbahaya”.

Peneliti: Kapan biasanya anak bermain *gadget* ya bu?

EWA : MFF biasanya main hp siang sebelum tidur dan sore setelah mandi. Peneliti bertanya, “Biasaya video atau *game* yang biasa dimainkan MFF apa ya bu?

EWA menjawab, “MFF biasanya menonton video dan main game berhitung, balap mobil, huruf hijiah, sholat, dan video upin-ipin, ”.

Peneliti: Bagaimana ibu mengontrol situs atau aplikasi yang yang dijejaki anak atau pakai aplikasi apa untuk mengawasinya?

EWA : Saya menggunakan fitur mode anak untuk membantu saya mengontrol MFF menggunakan *gadget*.

Peneliti: Bagaimana ibu memandu anak untuk menyeimbangkan antara bermain di dunia maya dengan dunia nyata?

EWA : Saya menegur MFF jika waktunya telah habis dan menganjurkan dan mengajak MFF untuk bermain yang lainnya agar dapat bersosialisasi.

B. Data Observasi Perilaku Prosocial

Peneliti peneliti menggunakan teori Eseinberg dalam menganalisis perkembangan perilaku prososial. Berikut ini pedoman observasi terkait berpikir logis anak usia 5-6 tahun di RA Bunayya. Tugas perkembangan prososila anak usia 5-6 tahun mencakup simpati, empati, menolong, kerja sama, dan berbagi.

1. Subjek 1, Nama Anak: FKN

Pola Prilaku Prosocial	Kompetensi Dasar	Indikator	KET
Empati	Anak dapat memposisikan jika anak berada diposisi temannya yang sedang sedih atau kesusahan. Empati diiringi sfat simpatik.	1. Anak mengetahui penyebab sedih, marah, gembira, kecewa. Contohnya ketika ada temannya yang sedih ketika dinakali temannya yang lain, atau sedih karena terjatuh.	BSH
		2. Anak dapat memposisikan dirinya ketika temannya yang merasa sedih atau senang	MB
Simpati	Anak peduli terhadap temannya Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	1. Anak peduli kepada temannya yang sedang sendiri atau sedih. Ketika ada temannya yang terjatuh ia mendekati dan memanggil temannya yang lain dan menolongnya.	BSH
		2. Anak menghibur temannya yang sedang sedih, marah dan kecewa. Ketika ada temannya yang sedih ia sudah menghibur.	MB
Kerja sama	Anak bekerja sama dalam bermain Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak	1. Anak bermain bersama temannya	BSH
		2. Anak berjasama dalam membuat tugas kelompok. Anak bersikap menunjukkan menghargai pendapat temannya. Contohnya dalam membuat miniatur gambar hewan berdiri anak menghargai temannya yang	BSH

		mewarnai singa dengan warna-warni.	
		3. Anak berkerjasama dalam merapikan peralatan bermain	BSH
Berbagi	Anak mau berbagi makanan atau objek lainnya yang dibutuhkan temannya	1. Anak terbiasa berbagi makanan atau minuman	BSH
		2. Anak meminjamkan pewarna, mainan, atau objek lainnya kepada temannya	BSH
Menolong	Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	3. Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	BSH

Kriteria penilaian perkembangan anak usia dini

BB : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

MB : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru

BSH : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

BSB : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikatoyang diharapkan

2. Subjek 2, Nama Anak: FAW

Pola Prilaku Prososial	Kompetensi Dasar	Indikator	KET
Empati	Anak dapat memposisikan jika anak berada diposisi temannya yang sedang sedih atau kesusahan. Empati diiringi sfat simpatik.	1. Anak mengetahui penyebab sedih, marah, gembira, kecewa. Contohnya ketika ada temannya yang sedih ketika dinakali temannya yang lain, atau sedih karena terjatuh.	BSH
		2. Anak dapat memposisikan dirinya ketika temannya yang merasa sedih atau senang	MB
Simpati	Anak peduli terhadap temannya Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	1. Anak peduli kepada temannya yang sedang sendiri atau sedih. Ketika ada temannya yang terjatuh ia mendekati dan memanggil temannya yang lain dan menolongnya.	MB
		2. Anak menghibur temannya yang sedang sedih, marah dan kecewa. Ketika ada temannya yang sedih ia sudah menghibur.	MB
Kerja sama	Anak bekerja sama dalam bermain Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak	1. Anak bermain bersama temannya	BSH
		2. Anak berjasama dalam membuat tugas kelompok. Anak bersikap menunjukkan menghargai pendapat temannya. Contohnya dalam membuat miniatur gambar hewan berdiri anak menghargai temannya yang mewarnai singa dengan warna-warni.	BSH
		3. Anak berkerjasama dalam merapikan peralatan bermain	BSH
Berbagi	Anak mau berbagi makanan atau objek	1. Anak terbiasa berbagi makanan atau minuman	BSH

	lainnya yang dibutuhkan temannya	2. Anak meminjamkan pewarna, mainan, atau objek lainnya kepada temannya	BSH
Menolong	Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	1. Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	BSH

3. Subjek 3, Nama Anak: DAR

Pola Prilaku Prososial	Kompetensi Dasar	Indikator	KET
Empati	Anak dapat memposisikan jika anak berada diposisi temannya yang sedang sedih atau kesusahan. Empati diiringi sfat simpatik.	1. Anak mengetahui penyebab sedih, marah, gembira, kecewa. Contohnya ketika ada temannya yang sedih ketika dinakali temannya yang lain, atau sedih karena terjatuh.	BSH
		2. Anak dapat memposisikan dirinya ketika temannya yang merasa sedih atau senang	BSH
Simpati	Anak peduli terhadap temannya Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	1. Anak peduli kepada temannya yang sedang sendiri atau sedih. Ketika ada temannya yang terjatuh ia mendekati dan memanggil temannya yang lain dan menolongnya.	BSH
		2. Anak menghibur temannya yang sedang sedih, marah dan kecewa. Ketika ada temannya yang sedih ia sudah menghibur.	BSH
Kerja sama	Anak bekerja sama dalam bermain	1. Anak bermain bersama temannya	BSH
	Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak	2. Anak berjasama dalam membuat tugas kelompok. Anak bersikap menunjukkan menghargai pendapat temannya. Contohnya dalam membuat miniatur gambar	BSH

		hewan berdiri anak menghargai temannya yang mewarnai singa dengan warna-warni.	
		3. Anak berkerjasama dalam merapikan peralatan bermain	BSH
Berbagi	Anak mau berbagi makanan atau objek lainnya yang dibutuhkan temannya	1. Anak terbiasa berbagi makanan atau minuman	BSH
		2. Anak meminjamkan pewarna, mainan, atau objek lainnya kepada temannya	BSH
Menolong	Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	1. Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	BSH

4. Subjek 4, Nama Anak: ERA

Pola Prilaku Prososial	Kompetensi Dasar	Indikator	KET
Empati	Anak dapat memposisikan jika anak berada diposisi temannya yang sedang sedih atau kesusahan. Empati diiringi sifat simpatik.	1. Anak mengetahui penyebab sedih, marah, gembira, kecewa. Contohnya ketika ada temannya yang sedih ketika dinakali temannya yang lain, atau sedih karena terjatuh.	BSH
		2. Anak dapat memposisikan dirinya ketika temannya yang merasa sedih atau senang	BSH
Simpati	Anak peduli terhadap temannya Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	1. Anak peduli kepada temannya yang sedang sendiri atau sedih. Ketika ada temannya yang terjatuh ia mendekati dan memanggil temannya yang lain dan menolongnya.	BSH

		3. Anak menghibur temannya yang sedang sedih, marah dan kecewa. Ketika ada temannya yang sedih ia sudah menghibur.	BSH
Kerja sama	Anak bekerja sama dalam bermain	1. Anak bermain bersama temannya	BSH
	Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak	2. Anak berjasama dalam membuat tugas kelompok. Anak bersikap menunjukkan menghargai pendapat temannya. Contohnya dalam membuat miniatur gambar hewan berdiri anak menghargai temannya yang mewarnai singa dengan warna-warni.	BSH
		3. Anak berkerjasama dalam merapikan peralatan bermain	BSH
Berbagi	Anak mau berbagi makanan atau objek lainnya yang dibutuhkan temannya	1. Anak terbiasa berbagi makanan atau minuman	BSH
		2. Anak meminjamkan pewarna, mainan, atau objek lainnya kepada temannya	BSH
Menolong	Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	1. Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	BSH

5. Subjek 5, Nama Anak: MFF

Pola Prilaku Prososial	Kompetensi Dasar	Indikator	KET
Empati	Anak dapat memposisikan jika anak berada diposisi temannya yang sedang sedih atau kesusahan. Empati diiringi sifat simpatik.	1. Anak mengetahui penyebab sedih, marah, gembira, kecewa. Contohnya ketika ada temannya yang sedih ketika dinakali temannya yang lain, atau sedih karena terjatuh.	BSH
		2. Anak dapat memposisikan dirinya ketika temannya yang merasa sedih atau senang	BSH
Simpati	Anak peduli terhadap temannya Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	1. Anak peduli kepada temannya yang sedang sendiri atau sedih. Ketika ada temannya yang terjatuh ia mendekati dan memanggil temannya yang lain dan menolongnya.	BSH
		2. Anak menghibur temannya yang sedang sedih, marah dan kecewa. Ketika ada temannya yang sedih ia sudah menghibur.	BSH
Kerja sama	Anak bekerja sama dalam bermain Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak	1. Anak bermain bersama temannya	BSH
		2. Anak berjasama dalam membuat tugas kelompok. Anak bersikap menunjukkan menghargai pendapat temannya. Contohnya dalam membuat miniatur gambar hewan berdiri anak menghargai temannya yang mewarnai singa dengan warna-warni.	BSH
		3. Anak berkerjasama dalam merapikan peralatan bermain	BSH
Berbagi	Anak mau berbagi makanan atau objek	1. Anak terbiasa berbagi makanan atau minuman	BSH

	lainnya yang dibutuhkan temannya	2. Anak meminjamkan pewarna, mainan, atau objek lainnya kepada temannya	BSH
Menolong	Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	1. Anak menolong temannya yang sedang kesusahan, misalnya membukakan makanan, mengambilkan pewarna, membantu membuang sampah.	BSH



C. Data Observasi Berpikir Logis

Peneliti peneliti menggunakan teori Jean Piaget dalam menganalisis perkembangan berpikir logis. Berikut ini pedoman observasi terkait berpikir logis anak usia 5-6 tahun di RA Bunayya. Tugas perkembangan berpikir logis anak usia 5-6 tahun terlogong tahap praoperasional. Tahap operasional mencakup *representation (deferred imitation, symbolic play, drawing, mental imagery* dan *spoken language*; dan penalaran ilmiah.

Nama Anak: FKN					
Aspek Perkembangan		Sub tema	Indikator	Contoh kegiatan	KET
Representation	Defrred Imitation (Perilaku Anak Meniru Terhadap Apa yang Dilihatnya Baik Itu Benda, Peristiwa, Suara, atau Lainnya)	Rekreasi/Kebun Binatang Gembira Loka	1. Anak menirukan suara binatang yang ada di Gembira Loka seperti harimau, monyet, burung, dan gajah	1.FKN menirukan suara harimau, monyet, burung, dan gajah	BSH
			2. Anak dapat mengingat binatang apa yang pernah dilihat di kebun binatang Gembira Loka.	2. FKN dapat mengingat dan membayangkan tempat, kejadian dan binatang yang ditemui di Gembira Loka	BSH
	Symbolic Play (Anak Mengembangkan Kemampuan Membayangkan Secara Mental Suatu Obyek yang Tidak Ada)		1. Anak dapat membuat minatur dengan balok terkait bangunan atau yang ada di Gembira loka. Contohnya anak membuat minatur tempat pemebelian tiket.	FKN dapat membuat minatur tempat pembelian tiket yang dilengkapi dengan aksesoris tiang listrik, mobil, dan tanda rambu lalu lintas dilarang parkir.	BSH
	Drawing (Coret-Coretan atau Gambar Anak Sudah Terkoordinasi dan Dapat memaknai Gambar)		1. Anak mengambar binatang atau objek lainnya yang ada di Gembira Loka 2. Anak memaknai dari apa yang telah gambarnya	FKN menggambar bebek yang sedang berenang di bawah kolamnya terdapat ikan	BSH
	Mental Imegery (Anak		1. Anak mengetahui macam-macam pekerjaan (penjaga	1. FKN menyebutkan pekerjaan	BSH

	mempresentasikan objek dan pengalaman perseptual anak tentang apa yang dialami, meskipun tidak persis dengan apa yang dilihat dan dialami)		loket dan guide) 2. Anak mengetahui cara merawat perlengkapan rekreasi dan sebab-akibat jika tidak merawat perlengkapan rekreasi	yang ada di Gembira Loka, misalnya tukang parkir, pemandu binatang, dll. 2. Belum dapat merawat seperti menjaga tas	MB
Penalaran Ilmiah			1. Anak dapat mengelompokkan binatang berkaki empat yang ada di Gembira Loka (berdasarkan jumlah kaki) 2. Anak dapat mengelompokkan jenis binatang yang hidup di air, udara, dan darat. 3. Anak dapat mengelompokkan binatang yang hidup yang bertubuh besar dan kecil 4. Anak dapat berhitung sederhana		BSH

Kriteria penilaian perkembangan anak usia dini

BB : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

MB : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru

BSH : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

BSB : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat

membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Nama Anak: FAW					
Aspek Perkembangan		Sub tema	Indikator	Contoh kegiatan	KET
Representation	<i>Defrred Imitation</i> (Perilaku Anak Meniru Terhadap Apa yang Dilihatnya Baik Itu Benda, Peristiwa, Suara, atau Lainnya)	Rekreasi/Kebun Binatang Gembira Loka	1. Anak menirukan suara binatang yang ada di Gembira Loka seperti harimau, monyet, burung, dan gajah 2. Anak dapat mengingat binatang apa yang pernah dilihat di kebun binatang Gembira Loka.	1. FAW menirukan suara harimau 2. FAW dapat mengingat dan membayangkan tempat, kejadian dan binatang yang ditemui di Gembira Loka	BSH BSH
	<i>Symbolic Play</i> (Anak Mengembangkan Kemampuan Membayangkan Secara Mental Suatu Obyek yang Tidak Ada)		2. Anak dapat membuat minatur dengan balok terkait bangunan atau yang ada di Gembira loka. Contohnya anak membuat minatur tempat pemebelian tiket.	FAW dapat membuat miniatur pembelian tiket yang dilengkapi kandang binatang-binatang seperti kandang harimau, kandang burung, dan lainnya. Lalu ia menambahkan aksesoris di dalamnya seperti petugas tiket dan pepohonan.	BSH
	<i>Drawing</i> (Coret-Coretan atau Gambar Anak Sudah Terkoordinasi dan Dapat memaknai Gambar)		1. Anak mengambar binatang atau objek lainnya yang ada di Gembira Loka 2. Anak memaknai dari apa yang telah gambarnya	FAW menggambar rusa yang sedang makan bersama rusa-rusa lainnya dan FAW dapat memaknai gambar tersebut	BSH
	<i>Mental Imegery</i> (Anak mempresentasikan objek dan pengalaman)		1. Anak mengetahui macam-macam pekerjaan (penjaga loket dan guide) 2. Anak mengetahui	1. FKN menyebutkan pekerjaan yang ada di Gembira Loka, misalnya	BSH BSH

	(Anak Mengembangkan Kemampuan Membayangkan Secara Mental Suatu Obyek yang Tidak Ada)		membuat minatur dengan balok terkait bangunan atau yang ada di Gembira loka. Contohnya anak membuat minatur tempat pemebelian tiket.	membayangkan dan membuat minatur gapura kebun binatang Gembira Loka. Lalu ia menambahkan aksesoris di dalamnya seperti ada mobil dan orang yang berjalan kaki masuk ke kebun binatang	
	<i>Drawing</i> (Coret-Coretan atau Gambar Anak Sudah Terkoordinasi dan Dapat memaknai Gambar)		1. Anak mengambar binatang atau objek lainnya yang ada di Gembira Loka 2. Anak memaknai dari apa yang telah gambarnya	DAR menggambar kura-kura yang baru saja keluar dari air dan DAR dapat memaknai gambar tersbut	BSH
	<i>Mental Imegery</i> (Anak mempresentasikan objek dan pengalaman perseptual anak tentang apa yang dialami, meskipun tidak persis dengan apa yang dilihat dan dialami)		1. Anak mengetahui macam-macam pekerjaan (penjaga loket dan guide) 2. Anak mengetahui cara merawat perlengkapan rekreasi dan sebab-akibat jika tidak merawat perlengkapan rekreasi	1. DAR menyebutkan pekerjaan yang ada di Gembira Loka, misalnya penjual makanan, oleh-oleh dan tukang sapu dll. 2. DAR dapat merawat seperti menjaga tas agar tidak ketinggalan	BSH BSH
Penalaran Ilmiah			1. Anak dapat mengelompokkan binatang berkaki empat yang ada di Gembira Loka (berdasarkan jumlah kaki) 2. Anak dapat mengelompokkan jenis binatang yang hidup di air, udara, dan darat. 3. Anak dapat		BSH BSH BSH

		mengelompokkan binatang yang hidup yang bertubuh besar dan kecil 4. Anak dapat berhitung sederhana		BSH
--	--	--	--	-----

Nama Anak: ERA					
Aspek Perkembangan		Sub tema	Indikator	Contoh kegiatan	KET
Representation	Defrred Imitation (Perilaku Anak Meniru Terhadap Apa yang Dilihatnya Baik Itu Benda, Peristiwa, Suara, atau Lainnya)	Rekreasi/Kebun Binatang Gembira Loka	1. Anak menirukan suara binatang yang ada di Gembira Loka seperti harimau, monyet, burung, dan gajah	1. DAR menirukan suara kuda nil	BSH
	2. Anak dapat mengingat binatang apa yang pernah dilihat di kebun binatang Gembira Loka.		2. ERA dapat mengingat dan membayangkan tempat, kejadian dan binatang yang ditemui di Gembira Loka	BSH	
	Symbolic Play (Anak Mengembangkan Kemampuan Membayangkan Secara Mental Suatu Obyek yang Tidak Ada)		2. Anak dapat membuat minatur dengan balok terkait bangunan atau yang ada di Gembira loka. Contohnya anak membuat miniaturnya gapura kebun binatang Gembira Loka. Lalu ia menambahkan aksesoris di dalamnya seperti ada mobil dan orang yang berjalan kaki masuk ke kebun binatang	BSH	

	<i>Drawing</i> (Coret-Coretan atau Gambar Anak Sudah Terkoordinasi dan Dapat memaknai Gambar)		1. Anak menggambar binatang atau objek lainnya yang ada di Gembira Loka 2. Anak memaknai dari apa yang telah gambarnya	ERA menggambar kupu-kupu dan bunga dapat ia memaknai gambar tersebut	BSH
	<i>Mental Imegery</i> (Anak mempresentasikan objek dan pengalaman perseptual anak tentang apa yang dialami, meskipun tidak persis dengan apa yang dilihat dan dialami)		1. Anak mengetahui macam-macam pekerjaan (penjaga loket dan guide) 2. Anak mengetahui cara merawat perlengkapan rekreasi dan sebab-akibat jika tidak merawat perlengkapan rekreasi	1. ERA menyebutkan pekerjaan yang ada di Gembira Loka, misalnya pawang lumba-lumba, penjual makanan, oleh-oleh dan tukang sapu dll. 2. ERA dapat merawat seperti menjaga tas agar tidak ketinggalan	BSH
Penalaran Ilmiah			1. Anak dapat mengelompokkan binatang berkaki empat yang ada di Gembira Loka (berdasarkan jumlah kaki) 2. Anak dapat mengelompokkan jenis binatang yang hidup di air, udara, dan darat. 3. Anak dapat mengelompokkan binatang yang hidup yang bertubuh besar dan kecil 4. Anak dapat berhitung sederhana		BSH BSH BSH BSH

Nama Anak: MFF				
Aspek Perkembangan	Sub tema	Indikator	Contoh kegiatan	KET

Representation	<i>Defrred Imitation</i> (Perilaku Anak Meniru Terhadap Apa yang Dilihatnya Baik Itu Benda, Peristiwa, Suara, atau Lainnya)	Rekreasi/Kebun Binatang Gembira Loka	1. Anak menirukan suara binatang yang ada di Gembira Loka seperti harimau, monyet, burung, dan gajah	1. MFF menirukan suara kera	BSH
			2. Anak dapat mengingat binatang apa yang pernah dilihat di kebun binatang Gembira Loka.	2. MFF dapat mengingat dan membayangkan tempat, kejadian dan binatang yang ditemui di Gembira Loka	BSH
	<i>Symbolic Play</i> (Anak Mengembangkan Kemampuan Membayangkan Secara Mental Suatu Obyek yang Tidak Ada)		3. Anak dapat membuat minatur dengan balok terkait bangunan atau yang ada di Gembira loka. Contohnya anak membuat minatur tempat pemebelian tiket.	MFF dapat membayangkan dan membuat miniaturnya gapura kebun binatang Gembira Loka. Lalu ia menambahkan aksesoris di dalamnya seperti ada mobil dan orang yang berjalan kaki masuk ke kebun binatang	BSH
	<i>Drawing</i> (Coret-Coretan atau Gambar Anak Sudah Terkoordinasi dan Dapat memaknai Gambar)		1. Anak menggambar binatang atau objek lainnya yang ada di Gembira Loka 2. Anak memaknai dari apa yang telah gambarnya	MFF menggambar kelinci yang sedang makan rumput	BSH
	<i>Mental Imegery</i> (Anak mempresentasikan objek dan pengalaman perseptual anak tentang apa yang dialami, meskipun tidak persis dengan apa yang dilihat dan		1. Anak mengetahui macam-macam pekerjaan (penjaga loket dan guide) 2. Anak mengetahui cara merawat perlengkapan rekreasi dan sebab-akibat jika tidak merawat perlengkapan	1. MFF menyebutkan pekerjaan yang ada di Gembira Loka, misalnya pawang gajah, penjual makanan, oleh-oleh dan satpam dll. 2. Dapat merawat	BSH BSH

	dialami)		rekreasi	seperti menjaga tas agar tidak ketinggalan	
Penalaran Ilmiah			1. Anak dapat mengelompokkan binatang berkaki empat yang ada di Gembira Loka (berdasarkan jumlah kaki)		BSH
			2. Anak dapat mengelompokkan jenis binatang yang hidup di air, udara, dan darat.		BSH
			3. Anak dapat mengelompokkan binatang yang hidup yang bertubuh besar dan kecil		BSH
			4. Anak dapat berhitung sederhana		BSH

PENILAIAN HARIAN / RATING SCALE
SEMESTER 2 TAHUN 2018 /2019

RA BUNAYYA

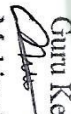
Kelas : RA
 Tema / Sub tema : Rekreasi/Kebudayaan/Gembaraloka

Sentra : Persiapan
 Hari / Tanggal : Senin / 7 Januari 2019

No	Aspek Perkembangan dan KD	Indikator Pencapaian	Ilia	Suphie	Fadhil	Fata	Ifat	Ahnaf	Fahmi	Fawwas	Musa	Raisa	Ero
1	Nam (1.1,3.1-4.1)	-Anak dapat Mengenal ciptaan2 Allah (NAM 1.1) -Anak dapat mengetahui Tata cara ibadah sesuai agama Islam ((NAM 3.1-4.1)	BSH BSH	BSH BSH	BSH MB	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH MB
2	Fismot (2.1,3.3-4.3)	-Anak dapat menjaga Kebersihan lingkungan (membuang sampah pada tempatnya, Menyiram kotoran setelah BAB dan BAB (Fismot 2.1) -Anak dapat menyebutkan Nama anggota tubuh, melakukan gerakan2 untuk mengembangkan motorik kasar (kekutan, keseimbangan, kelenturan, kelincuhan) (Fismot 3.3-4.3)	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH
3	Kog (2.2, 3.6-4.6,3.7-4.7,3.9-4.9)	-Anak terbiasa (mau) bertanya (Kog 2.2) -Anak dapat mengelompokkan dan memilah benda berdasarkan ukuran, jenis, ciri (Kog 3.6-4.6) -Anak mengetahui macam2 Pekerjaan (pengjaga loket, guide) (Kog 3.7-4.7) -Anak mengetahui cara merawat perlengkapan rekreasi (Kog 3.9-4.9)	BSH BSH	BSH BSH	MB BSH	MB MB	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH
4	Sosem (2.7, 2.9, 3.13-4.13)	-Anak memiliki Sikap mau menunggu giliran saat antri (bukti tiket di tempat rekreasi) (Sossem 2.7) -Anak terbiasa berbagi makanan pada saat rekreasi. (Sossem 2.9) -Anak dapat bersikap adaptif terhadap suasana / situasi baru (Sossem 2.11) -Anak dapat mengetahui penyebab sedih, marah, gembira, kecewa, atau mengerti kahan mengganggu temannya akan marah, jika ia membantu temannya akan senang (Sossem 3.13-4.13)	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH MB	BSH MB	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH MB	BSH BSH	BSH BSH
5	Bahasa (3.11-4.11, 3.12-4.12)	-Anak dapat Memahami kata tanya (apa, siapa, dimana, mengapa) (Bhs 3.11-4.11) -Anak dapat menghubungkan bunyi dan symbol (Bhs 3.12-4.12)	BSH BSH	BSH BSH	MB MB	MB BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH BSH	BSH MB
6	Seni (2.4)	-Anak dapat mengeksplor seni kriya, seni musik, gerak dan lagu (Seni 3.15-4.15)	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB

Yogyakarta, 7 Januari 2019

Mengetahui
 Kepala RA Bunayya
 Lina Mariana, M.A

Guru Kelas B2

 Mukimah, S.Ag.
 NIP. 197008032005012002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

Nomor : B-1742/Un.02/DT/PG.00/12/2018

Lamp : -

Hal : Permohonan Izin Penelitian Tesis

Kepada Yth.

Kepala TKIT Bunayya

Di Jl Mamiri No 3

Malangan Giwangan Umbulharjo 7

Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami sampaikan kepada Bapak/Ibu, bahwa untuk memenuhi tugas Mata Kuliah Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta diperlukan penelitian. Oleh karena itu kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin Penelitian Tesis bagi mahasiswa kami :

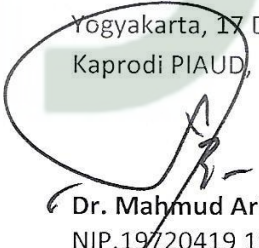
Nama : Sri Maisari NIM : 17204030021
Prodi : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Judul Penelitian : Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Sosial dan Kognitif anak di TKIT Bunayya (Studi Kasus di kelas B1 TKIT Bunayya)
Metode : Observasi, Wawancara, Dokumentasi.

Demikian atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 17 Desember 2018

Kaprodi PIAUD,


Dr. Mahmud Arif, M.Ag. &
NIP.19720419 199703 1 003

Tembusan :

1. Dekan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ybs.



ROUDHOTUL ATHFAL

BUNAYYA

ALAMAT : JL. MAMIRI No. 3 MALANGAN UH 7 GIWANGAN

YOGYAKARTA

TELP : (0274) 4396579

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 371/RA-BNY/I/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala RA Bunayya Giwangan menerangkan bahwa:

Nama : Sri Maisari
NIM : 17204030021
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Tesis : "Peran Digital Parenting Terhadap Perilaku Prososial dan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bunayya Giwangan"

Mahasiswa tersebut di atas, telah Melaksanakan Penelitian Kualitatif di RA Bunayya Giwangan dari tanggal 2 Januari s/d 25 Januari 2019. Demikian informasi Surat Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Januari 2019

Kepala RA Bunayya Giwangan

Raudhatul Athfal



Lina Mariana, MEA



PROGRAM MAGISTER (S2) DAN DOKTOR (S3)
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama : Sri Maisari
NIM : 17204030021
Prodi : PIAUD
Konsenterasi : PIAUD
Dosen Pembimbing : Dr. Sigit Purnama, M.Pd.
Judul Tesis : PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU PROSOSIAL DAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA BUNAYYA GIWANGAN)

No	Tanggal Bimbingan	Progres Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1.	13 Desember 2018	Menghususkan / memfokuskan ruang lingkup penelitian	
2.	18 Desember 2018	Penambahan Teori	
3.	28 Desember 2018	Instrumen Penelitian	
4.	11 Januari 2019	Perbaikan di metodologi Penelitian menjadi seperti laporan penelitian (bukan hanya proposal)	
5.	17 Januari 2019	Penguatan pada analisis dan pembahasan Penelitian	
6.	29 Januari 2019	Perbaikan pada kata tulis tesis	
7.	1 Februari 2019	Perbaikan abstrak dan melampirkan tesis	
8.	4 Februari 2019	ACC	

Mengetahui
Kaprodi PIAUD

Dr. Mahmud Arif, M.Ag
NIP. 197204191997031003

Pembimbing,

Dr. Sigit Purnama, M.Pd.









MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.13006.34.1/2019

This is to certify that:

Name : **Sri Maisari, S.Pd**
Date of Birth : **May 02, 1995**
Sex : **Female**

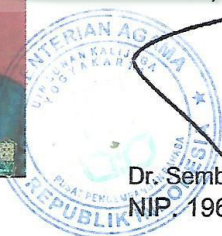
achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC)
held on **January 18, 2019** by Center for Language Development of State
Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	33
Structure & Written Expression	43
Reading Comprehension	42
Total Score	393

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, January 18, 2019
Director,



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.13006.0./2018

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Sri Maisari, S.Pd :

تاريخ الميلاد : ٢ مايو ١٩٩٥

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٢٧ أبريل ٢٠١٨، وحصلت
على درجة :

٥٢	فهم المسموع
٥١	التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٤٥	فهم المقروء
٤٩٣	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ٢٧ أبريل ٢٠١٨



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Sri Maisari
Tempat/tgl. Lahir : Seuneubok Aceh/02 Mei 1995
Agama : Islam
Alamat Asal : Seuneubok Aceh, Kec. Sungai Raya, Aceh Timur.
Alamat Domisili : Asrama Brimob Gondowulung, jln Imogiri Timur
Tamanan, Banguntapan, Bantul
Nama Ayah : Tri Sofyan (Alm)
Nama Ibu : Sri Ningsiah
No. HP : 082211513239
Email : maisari568@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. SD Negeri 106161 Percut Sei Tuan, lulus tahun 2007
- b. MT.s Swasta Al-Azhar, lulus tahun 2010
- c. SMKS. Terpadu Al-Azhar, 2013
- d. S1, lulus tahun 2017
- e. S2, lulus tahun 2019

2. Pendidikan Non-Formal

- a. Ponpes Salafiyah Al-Azhar Aceh Utara, tahun 2007-2013
- b. Ponpes Murni Bustanul Hidayah Aceh Timur, 2013-2015

C. Riwayat Pekerjaan

1. Buruh kebun sendiri, 2014-2017
2. Mengajar di MAS Al-Widyan Alue Lhok, 2017
3. Mengajar TPQ di Asrama Brimob Gondowulung

D. Pengalaman Organisasi

Anggota dari organisasi Rumah Kearifan Yogyakarta

E. Karya Ilmiah

1. Menumbuhkan Karakter Esensial Anak Usia Dini Melalui Kisah Si Belang (Sopak), Si Botak, dan Si Buta
2. Analisis Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini, tulisan bersama dengan teman satu kelas
3. Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intellegences, tulisan bersama bersama teman satu kelas

