

## Hubungan Antara Model Pengasuhan ABC's dengan *Micro Badge Balanced Use of Technology* pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi

Indri Sudanawati Rozas<sup>1</sup>, Devi Oktaviani<sup>2</sup>, Nur Isnaini<sup>3</sup>, Wiwin Luqna Hunaida<sup>4</sup>, Imas Maesaroh<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> UIN Sunan Ampel Surabaya

[indrisrozas@uinsby.ac.id](mailto:indrisrozas@uinsby.ac.id)<sup>1</sup> [oktaviadevi2710@gmail.com](mailto:oktaviadevi2710@gmail.com)<sup>2</sup> [miftahkhul273@gmail.com](mailto:miftahkhul273@gmail.com)<sup>3</sup> [wiwinluqna@uinsby.ac.id](mailto:wiwinluqna@uinsby.ac.id)<sup>4</sup> [imas@uinsby.ac.id](mailto:imas@uinsby.ac.id)<sup>5</sup>

### Kata Kunci

*balance use of technology, cyber security, digital intelligence, effective media parenting.*

### Abstrak

Metode pembelajaran daring bisa menjadi solusi alternatif dari situasi pandemi, namun bukan berarti tanpa risiko yang mengintai. Risiko cyber bisa sangat bervariasi, mulai dari cyberbullying, victimization, kecanduan game, masalah privasi, konten berbahaya, hingga gangguan kesehatan mata. Salah satu panduan untuk model keterlibatan orang tua untuk mendampingi pemakaian teknologi informasi yang sehat adalah ABC's (Age-Appropriate Access, Balance, dan Content Restricted). Di sisi lain, Digital Quotient (DQ) Institute memberikan sistem sertifikasi mikro yang disebut dengan DQ Micro-Badge (DQ MB) yang tercatat dalam standar IEEE 3527.1-2020 Standard for Digital Intelligence (DQ)--Framework for Digital Literacy, Skills, and Readiness. DQ MB digunakan untuk membantu penilaian keterampilan digital seseorang sesuai dengan Standar Global. Penelitian ini melakukan pengukuran terhadap hubungan antara metode pengasuhan model ABC's dengan pencapaian DQ MB *Balanced Use of Technology*. Responden yang digunakan adalah orangtua yang memiliki anak usia TK - SD di wilayah kota Surabaya. Dari 379 data responden kemudian dianalisis dan diperoleh fakta bahwa pengasuhan orangtua yang menggunakan pendekatan ABC's terbukti mempengaruhi tingkat kecerdasan digital berdasarkan standar DQ MB *Balanced Use of Technology* dengan nilai koefisien uji korelasi Spearman terendah 0.324 dan tertinggi 0.564.

### Keywords

*balance use of technology, cyber security, digital intelligence, effective media parenting.*

### Abstract

Online learning methods can be an alternative solution to a pandemic situation, but that doesn't mean it's without risks. Cyber risks can vary widely, ranging from cyberbullying, victimization, game addiction, privacy issues, dangerous content, to eye health problems. One guide for the model of parental involvement to assist the healthy use of information technology is ABC's (Age-Appropriate Access, Balance, and Content Restricted). On the other hand, the Digital Quotient (DQ) Institute provides a micro certification system called DQ Micro-Badge (DQ MB) which is listed in the IEEE 3527.1-2020 Standard for Digital Intelligence (DQ)--Framework for Digital Literacy, Skills, and Readiness. The DQ MB is used to assist in the assessment of a person's digital skills according to the Global Standards. This study measures the relationship between the ABC's parenting method and the achievement of DQ MB *Balanced Use of Technology*. The respondents used were parents who had kindergarten - elementary school aged children in the city of Surabaya. Data from 379 respondents were then analyzed and the fact was obtained that parenting using the ABC's approach was proven to affect the level of digital intelligence based on the DQ MB *Balanced Use of Technology* standard with the lowest Spearman correlation coefficient value of 0.324 and the highest of 0.564.

## 1. Pendahuluan

WHO menetapkan kebijakan *social distancing* atau menjaga jarak akibat penyakit *corona disease* atau *Covid-19* melanda dunia. Pembelajaran daring dilaksanakan di Indonesia pada semua jenjang

pendidikan dari mulai TK sampai Perguruan Tinggi semasa pandemi Covid-19 berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 dengan harapan agar bisa memutus penyebaran wabah *Covid-19* [1]. Metode daring yang menggunakan bantuan

perangkat teknologi memang bisa menjadi solusi alternatif dari situasi pandemi, namun bukan berarti tanpa risiko yang mengintai. Risiko cyber bisa sangat bervariasi, mulai dari *cyberbullying*, *victimization*, kecanduan *game*, masalah privasi, konten berisiko, hingga gangguan kesehatan mata. Risiko-risiko tersebut dapat menyebabkan hal serius, khususnya bagi anak usia 5 hingga 7 tahun yang melakukan tindakan tanpa berdasarkan pertimbangan konsekuensi jangka panjang. Hal ini biasanya berlanjut hingga anak berusia 12 tahun atau lebih [2]. Sehingga untuk siswa usia tersebut, dalam metode pembelajaran daring sangat diperlukan bimbingan dan arahan orang tua sebagai pendamping di rumah supaya pengetahuan yang diberikan kepada anak lebih bersifat terarah [3].

Sejak 2018 mulai banyak kampanye tentang bagaimana melakukan manajemen penggunaan teknologi yang efektif untuk anak, salah satunya adalah konsep TECH (*T-Talk to your kids about their media use and monitor their activities, E-Educate your children about media-related risks, C-Co view and co-use media with your kids actively, H House rules for media usage*) [4]. Dalam konsep ini diberikan contoh implementasi dari masing-masing akronim T-E-C-H agar bisa dijadikan panduan bagi orangtua untuk meminimalisir dampak buruk penggunaan teknologi bagi anak-anak. Selain TECH, ada juga model dengan akronim ABC. ABC merupakan akronim dari *Age-Appropriate Access, Balance, dan Content Restricted* [5]. Dalam model ABC's diberikan rekomendasi dan contoh spesifik bagaimana memberikan batasan agar penggunaan teknologi tetap sehat dan bermanfaat. Hal ini ditujukan agar peradaban manusia memiliki kecerdasan digital yang memadai di era teknologi ini.

Konsep kecerdasan digital diperkenalkan oleh *Digital Quotient (DQ) Institute* tercatat dalam standar IEEE 3527.1-2020 [6]. *Digital Quotient* memiliki 24 area dan memberikan sistem sertifikasi mikro yang disebut dengan *DQ Micro-Badge (DQ MB)* yang DQ MB digunakan untuk membantu penilaian keterampilan digital seseorang sesuai dengan Standar Global.

Kota Surabaya adalah salah satu kota di Indonesia dan merupakan ibukota dari provinsi Jawa Timur. Surabaya disebut dengan Kota Pahlawan dan mempunyai jumlah penduduk sebesar 2.874.314 jiwa menurut sensus BPS tahun 2020 [7]. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia dan menjadi daerah yang dijadikan barometer bagi wilayah Jawa Timur. Sehingga penelitian ini menjadikan wilayah Surabaya sebagai objek penelitian untuk melakukan pengukuran terhadap pengasuhan orangtua terkait teknologi pada masa pandemi dengan pencapaian kecerdasan digital berdasarkan *DQ MB Balanced Use of Technology*. Responden yang digunakan adalah orangtua yang memiliki anak usia TK - SD di wilayah kota

Surabaya.

## 2. Telaah Pustaka

### 2.1 Metode Pengasuhan Efektif

*Effective Media Parenting* (Media yang Efektif Mengasuh Anak) merupakan keterlibatan orang tua di sekitar akses teknologi anak muda dan menjadi hal utama untuk mempromosikan kesehatan penggunaan media anak muda. Salah satu peneliti yang concern mempromosikan metode pengasuhan yang efektif terkait media adalah Joy Gabrielli. Joy Gabrielli merupakan Assistant Professor di Clinical and Healthy Psychology at the University of Florida Ia telah memperkenalkan dua konsep pengasuhan efektif yakni TECH di tahun 2018 [4] dan ABC di tahun 2015 [5]. Dari kedua model yang diperkenalkan oleh Joy fokus yang disampaikan adalah model pengasuhan yang baik, terkait aturan dan batasan penggunaan teknologi dalam keseharian anak-anak.

### 2.2 ABC's

Menurut Joy, penjelasan detil tentang akronim ABC adalah sebagai berikut:

#### A. Age-Appropriate Access

Orang tua adalah penjaga atau gerbang untuk akses teknologi remaja, dan teknologi digital dapat berfungsi sebagai sarana untuk paparan konten yang tidak sesuai usia atau keterlibatan dalam perilaku yang tidak pantas (misalnya, *cyberbullying*). Terkait dengan kepemilikan teknologi, ada basis literatur yang berkembang dan kampanye pendidikan yang memberikan panduan bagi orang tua tentang kapan perangkat digital yang sesuai dengan usia, misalnya, "Tunggu Sampai Kelas 8." Hal ini dapat menjadi jawaban pada pertanyaan orang tua tentang pada usia berapa anak harus diizinkan mengakses ke berbagai perangkat seperti *smartphone*.

#### B. Balance

Dengan munculnya perangkat media yang dipersonalisasi, keterlibatan dengan media telah menjadi waktu luang utama aktivitas untuk remaja, meningkatkan waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi bertatap muka dengan teman sebaya dan dengan keluarga. Umumnya, Clinician (dokter yang mengajar atau memakai pengobatan klinik) menunjukkan kekhawatiran atas lamanya waktu layar yang dikonsumsi anak muda saat ini. Maka diperlukan pendekatan yang seimbang, untuk menghindari masalah terkait kemungkinan penggunaan yang berlebihan atau ketergantungan yang berlebihan pada teknologi. Orang tua dapat meningkatkan keseimbangan melalui pengaturan kondisi untuk akses teknologi yang membutuhkan keterlibatan dengan aktivitas lain.

**C. Content Restricted**

Begitu teknologi baru diizinkan untuk anak-anak, masing-masing perangkat/aplikasi/program harus dievaluasi untuk pembatasan konten. Paparan perilaku melalui media membentuk perilaku anak ini telah terbukti. Oleh karena itu, orang tua harus benar-benar mengetahui tipe konten media yang berinteraksi dengan anak-anak mereka, memposting, melihat, dan orang tua perlu mengetahui dampak eksposur ini terhadap perilaku anak dan hasil yang diperoleh oleh anak. Orang tua tidak boleh membiarkan anak-anak mereka masuk kamar dengan pintu terkunci sehingga mereka sebagai orang tua tidak bisa mengakses.

**2.3 Digital Intelligence (DQ)**

Kecerdasan Digital atau *Digital Quotient (DQ)* didefinisikan sebagai “serangkaian kompetensi teknis, kognitif, meta-kognitif, dan sosial-emosional yang komprehensif yang didasarkan pada nilai-nilai moral universal dan yang memungkinkan individu untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang kehidupan digital. Secara konseptual, model *Digital Quotient* ini digambarkan sebagaimana Gambar 1.

	Digital Identity	Digital Use	Digital Safety	Digital Security	Digital Emotional Intelligence	Digital Communication	Digital Literacy	Digital Rights
Digital Citizenship	Digital Citizen Identity	Balanced Use of Technology	Behavioural Cyber-Risk Management	Personal Cyber Security Management	Digital Empathy	Digital Footprint Management	Media and Information Literacy	Privacy Management
Digital Creativity	Digital Co-Creator Identity	Healthy Use of Technology	Content Cyber-Risk Management	Network Security Management	Self-Awareness and Management	Online Communication and Collaboration	Content Creation and Computational Literacy	Intellectual Property Rights Management
Digital Competitiveness	Digital Changemaker Identity	Civic Use of Technology	Commercial and Community Cyber-Risk Management	Organisational Cyber Security Management	Relationship Management	Public and Mass Communication	Data and AI Literacy	Participatory Rights Management

Gambar 1. Model Konseptual DQ

Sebagaimana IQ dan EQ, kecerdasan digital (*Digital Quotient*) juga bisa diukur [8]. Kecerdasan digital seseorang dibagi menjadi tiga level yaitu:

- Level 1: *Digital citizenship*. Level ini fokus pada tingkat keterampilan dasar yang diperlukan untuk menggunakan teknologi dengan cara yang bertanggung jawab, aman, dan etis.
- Level 2: *Digital creativity*. Level kreativitas memungkinkan pemecahan masalah melalui penciptaan pengetahuan, teknologi, dan konten baru.
- Level 3: *Digital competitiveness*. Level tertinggi adalah daya saing, dimana seseorang berfokus pada inovasi untuk mengubah masyarakat dan ekonomi untuk manfaat yang luas.

Dari ketiga level tersebut kemudian dipecah ke dalam 8 area kecerdasan yaitu:

- *Digital Identity*
- *Digital Use*
- *Digital Safety*
- *Digital Security*
- *Digital Emotional Intelligence*

- *Digital Communication*
- *Digital Literacy*
- *Digital Rights*

**2.4 Penelitian Terdahulu**

Referensi yang menjadi inspirasi utama dari penelitian ini adalah naskah yang berjudul “*Memories From The Future: Is Digital Intelligence What Matters In The Forthcoming Society*” [9]. Naskah ini merupakan *systematic literature review (SLR)* terhadap 182 objek berupa: buku, jurnal, prosiding, *report* dan website resmi. Dari riset berbasis SLR tersebut diperoleh kesimpulan bahwa kecerdasan digital merupakan suatu konsep kecerdasan baru yang bisa membantu manusia jaman sekarang untuk memecahkan masalah kehidupan digital. Penelitian ini juga melakukan analisis terhadap Kurikulum Nasional Rumania untuk pendidikan menengah pertama. Analisis difokuskan pada muatan silabus apakah sudah mendukung kecerdasan digital atau belum. Metrik yang dijadikan objek perhitungan adalah MU (*message unit*). Diperoleh data bahwa pada Kurikulum Nasional Rumania memiliki jumlah *message unit* yang beragam:

- *Curriculum general principles: 12 MU*
- *Presence of general and specific competencies related to DQ: 16MU*
- *Educational contents and learning activities to foster DQ: 51MU*
- *Presence of methodological suggestions for teachers: 2MU*

Terlihat bahwa bahwa faktor guru masih memerlukan pengembangan agar selaras dengan tujuan pengembangan kecerdasan digital di Rumania.

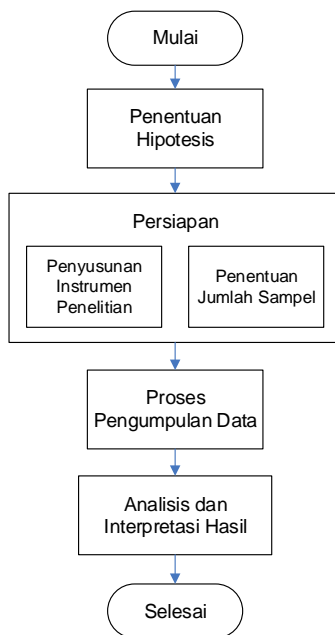
Referensi utama berikutnya adalah penelitian dengan judul “*An Exploratory on the Awareness of Early Childhood Professionals Regarding the Concepts of Digital Intelligence*” [10]. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan mengeksplorasi kesadaran DQ di kalangan profesional yang bertugas dalam pendidikan sektor anak usia dini. Penelitian dilakukan di Madinah, Arab Saudi, dan dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam kepada para profesional. Temuan kunci dari penelitian ini adalah bahwa istilah DQ masih belum dikenal dengan baik di kalangan pendidik profesional anak usia dini. Dan mengingat pentingnya menyebarkan kesadaran di kalangan pendidik profesional anak usia dini, maka harus ada saluran untuk kerjasama resmi antara akademisi khusus dan pekerja di taman kanak-kanak.

Dari kedua penelitian tentang DQ di Rumania dan Arab Saudi tersebut dapat ditarik fakta bahwa pemahaman dan penguasaan metode para guru untuk mengasah kecerdasan digital anak-anak sangat penting, namun masih kurang maksimal tercapai. Untuk itu, orang tua sebagai

guru di rumah harus mampu mengambil peran ini. Untuk itu, penelitian ini difokuskan pada pola asuh dan pendampingan orang tua dalam rangka meningkatkan kecerdasan digital anak-anak Indonesia.

### 3. Metode Penelitian

Sebagaimana disebutkan dalam pendahuluan, tujuan penelitian ini adalah melakukan pengukuran apakah terdapat hubungan antara metode pengasuhan yang dilandaskan pada model ABC's dengan pencapaian *DQ MB Balanced Use of Technology*. Responden yang digunakan adalah orangtua yang memiliki anak usia TK - SD di wilayah kota Surabaya. Untuk mendapatkan hasil atas tujuan tersebut, maka disusunlah metodologi penelitian sebagaimana Gambar 2.



Gambar 2. Metodologi Penelitian

Penelitian dimulai dengan merumuskan hipotesis untuk menduga jawaban. Setelah ditentukan hipotesis, maka selanjutnya adalah melakukan persiapan. Dua persiapan yang dilaksanakan adalah penyusunan instrument penelitian dari ABC's dan *DQ MB Balanced Use of Technology*, serta penentuan jumlah sampel yang *representative*. Berikutnya adalah pengumpulan data, kemudian melakukan analisis dan interpretasi hasil. Penjelasan lebih detil dari masing-masing tahapan dalam metodologi penelitian diberikan sebagai berikut:

#### 3.1. Hipotesis Penelitian

Sebelum ditentukan hipotesis, dilakukan studi literature terlebih dahulu dan didapatkan informasi bahwa:

- Motivasi belajar siswa dipengaruhi dari berbagai faktor salah satunya adalah pola

asuh orang tua [11].

- Semakin baik cara mengasuh orang tua, maka semangat anak untuk belajar semakin tinggi [12].
- Pola asuh orang tua yang baik berdampak positif terhadap anak: anak lebih kreatif, mempunyai tanggung jawab, dan disiplin [13].
- Intervensi dini terhadap perkembangan otak lebih mempengaruhi dibandingkan intervensi pada masa dewasa [14].
- Terdapat pengaruh yang signifikan antara orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter, permisif dan persuasif terhadap karakter anak [15].

Berdasarkan data tersebut maka penelitian ini fokus pada pola asuh orang tua terhadap anak untuk meningkatkan kecerdasan digital. Sehingga disusunlah hipotesis penelitian yakni: "terdapat hubungan antara pengasuhan dengan menggunakan standar ABC's terhadap *DQ MB Balanced Use of Technology*."

#### 3.2. Fase Persiapan

##### 3.2.1. Penyusunan Instrumen

Dikarenakan penelitian ini menggunakan ABC's dan *DQ MB Balanced Use of Technology* maka semua pertanyaan harus merujuk pada variabel dan indikator yang dimiliki oleh kedua model tersebut. Tabel 1 merupakan daftar indikator yang harus dipenuhi oleh desain instrument penelitian. Ada 25 (dua puluh lima) indikator yang terdiri dari 9 (sembilan) indikator dari ABC dan 16 (enam belas) indikator dari *DQ MB*.

Tabel 1. Indikator Gabungan ABC's dan *DQ MB Balanced Use of Technology*

ID	Variabel	Indikator
1	A. <i>Age-Appropriate Access</i> (Akses Sesuai Umur)	a) Kepemilikan dan akses ke teknologi dan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi perkembangan
		b) Tunda akses independen ke teknologi
2	B. <i>Balance</i> (Keseimbangan)	a) Jumlah penggunaan media/teknologi harus diimbangi dengan kegiatan kehidupan lainnya
		b) Pertimbangkan waktu media yang diperoleh melalui partisipasi dalam pendidikan atau aktivitas fisik
		c) Buat zona bebas media, seperti tidak telepon di meja makan
3	C. <i>Content Restricted</i> (Konten Dibatasi)	a) Mengikuti perangkat media yang disediakan untuk aplikasi, TV, film, dan video game

		b) Waspadaai konten yang dilihat anak dengan campur tangan orang tua
		c) Membatasi konten yang diperlukan
4	DQ 2.1 Penggunaan Digital	a. Keterampilan Organisasi b. Ketahanan c. Inisiatif
5	DQ 2.2 Kecanduan Teknologi	a. Keterampilan Organisasi b. Ketahanan c. Inisiatif
6	DQ 2.3 Efek Penggunaan Digital	a. Keterampilan Organisasi b. Pemecahan masalah c. Inisiatif
7	DQ 2.4 Regulasi Mandiri Digital	a. Ketahanan b. Keterampilan Sosial dan Emosional c. Kepemimpinan
8	DQ 2.5 Manajemen Waktu Digital	a. Keterampilan Organisasi b. Adaptasi c. Inisiatif

### 3.2.2. Penentuan Jumlah Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh warga di wilayah Kota Surabaya yang berjumlah 2.874.314 jiwa. Dengan menggunakan tabel Issac dan Michael dengan tingkat kesalahan sebesar 5%, maka jumlah sampel yang dibutuhkan sebesar 349 responden. Jumlah sampel diperuntukan bagi orangtua siswa yang mempunyai anak berusia 5 hingga 12 tahun atau pada jenjang TK hingga SD. Sampel diambil secara merata dari berbagai tingkat pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, S1, S2, dan S3.

### 3.3. Pengumpulan Data

Proses pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para responden yaitu orangtua siswa yang mempunyai anak berusia 5 hingga 12 tahun atau pada jenjang TK hingga SD. Responden berasal dari berbagai tingkat pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, S1, S2, dan S3. Kuesioner dibuat dalam bentuk google form, sehingga proses pengambilan data menjadi mudah, cepat dan akurat.

Penelitian ini menggunakan skala Linkert dalam mengumpulkan data-data. Skala Linkert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu terhadap fenomena sosial Menurut (Sugiyono, 2012). Skor nilai diberikan pada setiap pernyataan yang dinyatakan oleh seorang responden sebagai alternatif untuk memudahkan mengelolah data, kriteria skor yang ditentukan sebagai berikut:

- Jawaban "Sangat Setuju (SS)" skor nilai 5.
- Jawaban "Setuju (S)" skor nilai 4.
- Jawaban "Netral (N)" skor nilai 3.
- Jawaban "Tidak Setuju (TS)" skor nilai 2.
- Jawaban "Sangat Tidak Setuju (STS)" skor nilai 1.

### 3.4. Analisis dan Interpretasi Hasil

Analisis dilaksanakan dengan didasarkan pada data yang telah didapatkan. Dari hasil analisis kemudian dilakukan interpretasi atau pemaknaan terhadap fakta yang ada dan dilanjutkan dengan pendalaman kajian. Detil dari hasil analisis dan interpretasi disajikan pada Bab 4.

## 4. Hasil Dan Pembahasan

Penyebaran kuesioner berlangsung pada tanggal 1 - 17 September 2021 di 31 Kecamatan yang berada di wilayah Kota Surabaya. Sebagaimana telah disebutkan, kuesioner dibuat dalam bentuk google form agar proses pengambilan data menjadi mudah, cepat dan akurat. Namun dikarenakan tingkat literasi digital orangtua beragam dan banyak yang tidak mengetahui cara menggunakan google form, maka pengumpulan data dilakukan dengan cara pendampingan sekaligus tanya jawab kemudian petugas survey yang menginputkan data ke dalam google form.

Dari tabel Issac dan Michael taraf kesalahan 5%, jumlah sampel yang dibutuhkan adalah sebesar 349 responden. Dalam proses pengumpulan data, responden yang diperoleh melebihi batas minimal, terkumpul 379 responden dan semuanya valid sehingga digunakan sebagai objek pembahasan. Detil pembahasan dijabarkan sebagaimana berikut.

### 4.1. Sebaran Usia Responden

Untuk mendapatkan sudut pandang yang komprehensif tentang data orangtua, dari sejumlah 379 responden tersebut dibagi menjadi 4 (empat) rentang usia sebagaimana Tabel 2. Terlihat bahwa orangtua yang menjadi responden didominasi oleh rentang usia 31 - 40 tahun, sebanyak 204 responden berada di rentang ini. Jika diprosentase maka datanya sebanyak 53,83%. Kemudian disusul oleh rentang usia 41 - 50 sebesar 26,39%, usia di bawah 30 tahun sebanyak 13,72% dan paling sedikit adalah orangtua di atas 50 tahun yang hanya sejumlah 6,07%.

Tabel 2. Sebaran Rentang Usia Responden

Rentang Usia (tahun)	Jumlah	Prosentase
< 30	52	13.72%
31 - 40	204	53.83%
41 - 50	100	26.39%
>50	23	6.07%
<b>Total</b>	<b>379</b>	<b>100%</b>

### 4.2. Tingkat Pendidikan Orangtua

Dalam pengumpulan data, selain usia responden juga direkap tingkat pendidikan terakhir orangtua. Data lengkap untuk tingkat pendidikan orangtua disajikan dalam Tabel 2. Terlihat bahwa tingkat pendidikan terakhir

responden didominasi oleh lulusan SMA sebanyak 43,01%.

Tabel 2. Data Tingkat Pendidikan Orangtua

Pendidikan Terakhir	Jumlah	Prosentase
SD	56	14.78%
SMP	87	22.96%
SMA	163	43.01%
S1	66	17.41%
S2	6	1.58%
S3	1	0.26%
Total	379	100%

### 4.3. Sebaran Usia Anak

Sebagaimana disampaikan dalam pendahuluan, bahwa objek penelitian yang adalah anak usia 5 hingga 12 tahun atau berusia TK - SD. Berdasarkan rekapitulasi data usia anak terdapat prosentase yang cukup berimbang di semua level usia dari 5 hingga 12 tahun. Rincian data sebaran usia anak terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Sebaran Usia Anak

Usia Anak	Jumlah	Prosentase
5	33	8.71%
6	42	11.08%
7	50	13.19%
8	47	12.40%
9	65	17.15%
10	58	15.30%
11	54	14.25%
12	30	7.92%
Total	379	100%

### 4.4. Sebaran Jenjang Sekolah Anak

Jika data anak yang dijadikan objek penelitian dilihat dari jenjang sekolah, maka sebaran datanya ditampilkan sebagaimana Tabel 4 berikut. Terlihat bahwa data didominasi oleh anak usia SD sebanyak 312 siswa atau 83,32%.

Tabel 4. Data Sekolah Anak

Sekolah Anak	Jumlah	Prosentase
TK	67	17.68%
SD	312	82.32%
Total	379	100%

### 4.5. Uji Hipotesis

Sebagaimana disampaikan pada Bab 3, hipotesis penelitian ini yaitu: "terdapat hubungan antara pengasuhan dengan menggunakan standar ABC's terhadap *DQ MB Balanced Use of Technology*." Dan untuk melakukan uji hipotesis dilakukan pengolahan menggunakan aplikasi SPSS. Metode korelasi yang digunakan adalah Uji korelasi Spearman. Hal ini dikarenakan data yang digunakan dalam penelitian merupakan data ordinal. Dimana uji korelasi Spearman merupakan uji statistik yang ditujukan untuk mengetahui hubungan antara dua atau lebih variabel untuk data berskala Ordinal. Berikut dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi Spearman:

- a. Jika nilai sig. < 0.05 maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang dihubungkan.
- b. Sebaliknya, jika nilai sig. > 0,05 maka, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang dihubungkan.

			Age	Balance	Content	Use	Addict	Effect	Strenght	Time
Spearman's rho	Age	Correlation Coefficient	1.000	.528**	.563**	.474**	.478**	.324**	.341**	.388**
		Sig. (2-tailed)	.	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
		N	379	379	379	379	379	379	379	379
	Balance	Correlation Coefficient	.528**	1.000	.612**	.513**	.500**	.442**	.491**	.433**
		Sig. (2-tailed)	.000	.	.000	.000	.000	.000	.000	.000
		N	379	379	379	379	379	379	379	379
	Content	Correlation Coefficient	.563**	.612**	1.000	.564**	.554**	.467**	.466**	.515**
		Sig. (2-tailed)	.000	.000	.	.000	.000	.000	.000	.000
		N	379	379	379	379	379	379	379	379
	Use	Correlation Coefficient	.474**	.513**	.564**	1.000	.658**	.609**	.642**	.601**
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.	.000	.000	.000	.000	
N		379	379	379	379	379	379	379	379	
Addict	Correlation Coefficient	.478**	.500**	.554**	.658**	1.000	.519**	.610**	.459**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.	.000	.000	.000	
	N	379	379	379	379	379	379	379	379	
Effect	Correlation Coefficient	.324**	.442**	.467**	.609**	.519**	1.000	.626**	.623**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.	.000	.000	
	N	379	379	379	379	379	379	379	379	
Strenght	Correlation Coefficient	.341**	.491**	.466**	.642**	.610**	.626**	1.000	.574**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.	.000	
	N	379	379	379	379	379	379	379	379	
Time	Correlation Coefficient	.388**	.433**	.515**	.601**	.459**	.623**	.574**	1.000	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.	
	N	379	379	379	379	379	379	379	379	

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

Gambar 3. Hasil uji korelasi Spearman pengolahan SPSS menggunakan uji



korelasi Spearman pada penelitian ini disajikan pada Gambar 3. Terlihat bahwa semua variabel A, B, dan C memiliki hubungan dengan variabel DQ MB (*Use, Addict, Effect, Strenght, Time*) karena nilai signifikansinya bernilai  $< 0.05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima dan terbukti “terdapat hubungan antara pengasuhan dengan menggunakan standar ABC’s terhadap *DQ MB Balanced Use of Technology*.”

#### 4.6. Analisis dan Pembahasan

Sebagaimana pembahasan hasil uji hipotesis telah diperoleh hasil bahwa “terdapat hubungan antara pengasuhan dengan menggunakan standar ABC’s terhadap *DQ MB Balanced Use of Technology*.” Hal ini dapat dijabarkan maknanya bahwa jika orangtua menerapkan pengasuhan ABC’s yakni dengan: memberikan batasan akses teknologi sesuai umur anak (*Age-Appropriate Access*), menerapkan keseimbangan antara aktivitas fisik dan penggunaan teknologi (*Balance*), dan juga berusaha membatasi konten yang tak semestinya (*Content Restricted*) maka hal ini akan membuat anak mampu memiliki menggunakan teknologi secara sehat sesuai dengan *DQ Micro Badge Balanced Use of Technology*. Kesehatan dalam penggunaan teknologi tersebut sebagaimana rincian pada Tabel 1 yaitu:

1. DQ 2.1 Penggunaan Digital
2. DQ 2.2 Kecanduan Teknologi
3. DQ 2.3 Efek Penggunaan Digital
4. DQ 2.4 Regulasi Mandiri Digital
5. DQ 2.5 Manajemen Waktu Digital

Tabel 5. Nilai Koefisien Korelasi Antar Variabel

Variabel	<i>Use</i>	<i>Addict</i>	<i>Effect</i>	<i>Strenght</i>	<i>Time</i>
<i>Age</i>	.474	.478	.324	.341	.388
<i>Balance</i>	.513	.500	.442	.491	.433
<i>Content Restricted</i>	.564	.554	.467	.466	.515

Untuk analisis lebih lanjut melihat seberapa kuat hubungan antara masing-masing variabel ABC dan *DQ MB Balanced Use of Technology* maka dilakukan penafsiran terhadap koefisien korelasi. Diketahui bahwa penafsiran koefisien uji korelasi Spearman adalah sebagai berikut:

- a. 0,00 sampai 0,20 artinya hampir tidak ada korelasi
- c. 0,21 sampai 0,40 artinya korelasi rendah
- d. 0,41 sampai 0,60 artinya korelasi sedang
- e. 0,61 sampai 0,80 artinya korelasi tinggi
- f. 0,81 sampai 1,00 artinya korelasi sempurna

Untuk memudahkan analisa, data hasil perhitungan SPSS pada Gambar 3 diberi kodifikasi warna sebagaimana Tabel 5. Warna hijau digunakan untuk korelasi sedang dan warna biru untuk korelasi tinggi. Dari angka korelasi yang

tertera pada Tabel 5 terlihat bahwa:

1. Pola asuh yang memberikan pembatasan usia (*Age-Appropriate Access*), memiliki pengaruh sedang terhadap kecerdasan digital seorang anak di semua sisi *microbadge*: DQ 2.1 Penggunaan Digital (*Use*), DQ 2.2 Kecanduan Teknologi (*Addict*), DQ 2.3 Efek Penggunaan Digital (*Effect*), DQ 2.4 Regulasi Mandiri Digital (*Strenght*), DQ 2.5 Manajemen Waktu Digital (*Time*).
2. Sedangkan pola asuh yang berfokus pada keseimbangan penggunaan gadget dengan kebutuhan keseharian (*Balance*) memiliki pengaruh kuat terhadap kecerdasan digital seorang anak di DQ 2.1 Penggunaan Digital (*Use*), DQ 2.2 Kecanduan Teknologi (*Addict*), serta memiliki pengaruh sedang terhadap DQ 2.3 Efek Penggunaan Digital (*Effect*), DQ 2.4 Regulasi Mandiri Digital (*Strenght*), DQ 2.5 Manajemen Waktu Digital (*Time*).
3. Terakhir, variabel (*Content Restricted*) memiliki pengaruh yang paling signifikan, karena 3 variabel bernilai kuat DQ 2.1 Penggunaan Digital (*Use*), DQ 2.2 Kecanduan Teknologi (*Addict*) dan DQ 2.5 Manajemen Waktu Digital (*Time*). serta dua variabel yang memiliki korelasi kuat yaitu DQ 2.3 Efek Penggunaan Digital (*Effect*), DQ 2.4 Regulasi Mandiri Digital (*Strenght*).

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan pembahasan tentang koefisien korelasi berdasarkan Tabel 4 dan Tabel 5 dapat diambil kesimpulan bahwa model pengasuhan orangtua yang menggunakan pendekatan ABC (*Age-Appropriate Access, Balance, dan Content Restricted*) terbukti secara signifikan dan tinggi mempengaruhi tingkat kecerdasan *DQ MB Balanced Use of Technology* siswa TK - SD di wilayah kota Surabaya di sisi: DQ2.1 Pemeriksaan Kesehatan - Penggunaan Digital, DQ2.2 Pemeriksaan Kesehatan - Kecanduan Teknologi. DQ2.3 Efek Penggunaan Digital. DQ2.4 Regulasi Mandiri Digital. DQ2.5 Manajemen Waktu Digital.

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pijakan bagi orangtua yang menginginkan anak-anaknya memiliki kecerdasan digital untuk tidak ragu menerapkan metode pengasuhan yang fokus pada pendekatan ABC. Pembahasan terkait dengan data penelitian ini dapat dilanjutkan pada korelasi antara pemahaman orangtua terhadap risiko digital terhadap metode pengasuhan, atau antara tingkat pendidikan orang tua terhadap model pengasuhan yang diterapkan.

## 5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang menggunakan 379 data responden untuk melihat apakah terdapat hubungan antara pengasuhan dengan

menggunakan standar ABC's terhadap *DQ MB Balanced Use of Technology* diperoleh hasil bahwa model pengasuhan orangtua yang menggunakan pendekatan ABC (*Age-Appropriate Access, Balance, dan Content Restricted*) terbukti secara signifikan dan tinggi mempengaruhi tingkat kecerdasan *DQ MB Balanced Use of Technology* siswa TK – SD di wilayah kota Surabaya nilai koefisien uji korelasi Spearman terendah 0.324 dan tertinggi 0.564.. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan pijakan bagi orangtua yang menginginkan anak-anaknya memiliki kecerdasan digital dengan menerapkan metode pengasuhan yang efektif. Hal ini gunaantisipasi dampak negatif penggunaan teknologi pada kegiatan pembelajaran di masa pandemi.

### Daftar Pustaka

- [1] Kemendikbud, "Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36962/MPK.A/HK/2020," *Mendikbud RI*, pp. 1-2, 2020.
- [2] I. Hasiana and A. Wirastania, "Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 139-147, 2017.
- [3] W. Trisnawati and S. Sugito, "Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 823-831, 2020.
- [4] J. Gabrielli, L. Marsch, and S. Tanski, "TECH parenting to promote effective media management," *Pediatrics*, vol. 142, no. 1, pp. 1-4, 2018.
- [5] J. Gabrielli and S. E. Tanski, "The A, B, Cs of Youth Technology Access: Promoting Effective Media Parenting," *Clin. Pediatr. (Phila)*, vol. 59, no. 4-5, pp. 496-499, 2020.
- [6] IEEE, "IEEE 3527.1-2020 Standard for Digital Intelligence (DQ)--Framework for Digital Literacy, Skills, and Readiness." [Online]. Available: <https://standards.ieee.org/ieee/3527.1/7589/>. [Accessed: 03-Apr-2022].
- [7] "BPS Kota Surabaya," 2021. .
- [8] DQ Institute, "Digital Intelligence (DQ) A conceptual framework and methodology for teaching and Measuring digital Citizenship," *Lead. Digit. Educ. Cult. Innov.*, no. August, p. 29, 2017.
- [9] L. Manasia, A. Parvan, and G. Ianos, "Memories From the Future. Is Digital Intelligence What Matters in the Forthcoming Society?," *EDULEARN18 Proc.*, vol. 1, no. Section 3, pp. 7899-7906, 2018.
- [10] M. J. Alharthi, "An Exploratory Study on the Awareness of Early Childhood Professionals Regarding the Concepts of Digital Intelligence," vol. 2, no. 21, pp. 38-64, 2021.
- [11] A. Afif and A.-F. B. Makkulau, "Motivasi Belajar Biologi Siswa Sma Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya," *J. Psikol. Perseptual*, vol. 1, no. 2, pp. 62-69, 2017.
- [12] I. Rostiana, W. Wilodat, and M. N. Alya, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Motivasi Anak Untuk Bersekolah Di Kelurahan Sukagalih Kecamatan Sukajadi Kota Bandung," *Sosietas*, vol. 5, no. 2, 2015.
- [13] S. Pakiding, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Matematika Melalui Motivasi Belajar Siswa SMK Kecamatan Samarinda Utara," *J. Pendas Mahakam*, vol. 1, no. 2, pp. 237-249, 2016.
- [14] A. Vinayastri, "Pengaruh Pola Asuh (Parenting) Orang-Tua Terhadap Perkembangan Otak Anak Usia Dini," *J. Ilm. WIDYA*, vol. 3, no. 1, pp. 33-42, 2015.
- [15] I. K. Riati, "Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Karakter Anak Usia Dini," *Infantia*, vol. 4, no. 2, p. 8, 2016.