"PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI YANG MENGGUNAKAN ANDROID"

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini

Diajukan Oleh :

Dessy Cornelia Kermite

Nim :1520220103056

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRISTEN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN KRISTEN

INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI

AMBON

2026

PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI YANG MENGGUNAKAN ANDROID"

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana (S1)

Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini

Diajukan Oleh :

Dessy Cornelia Kermite

Nim :1520220103056

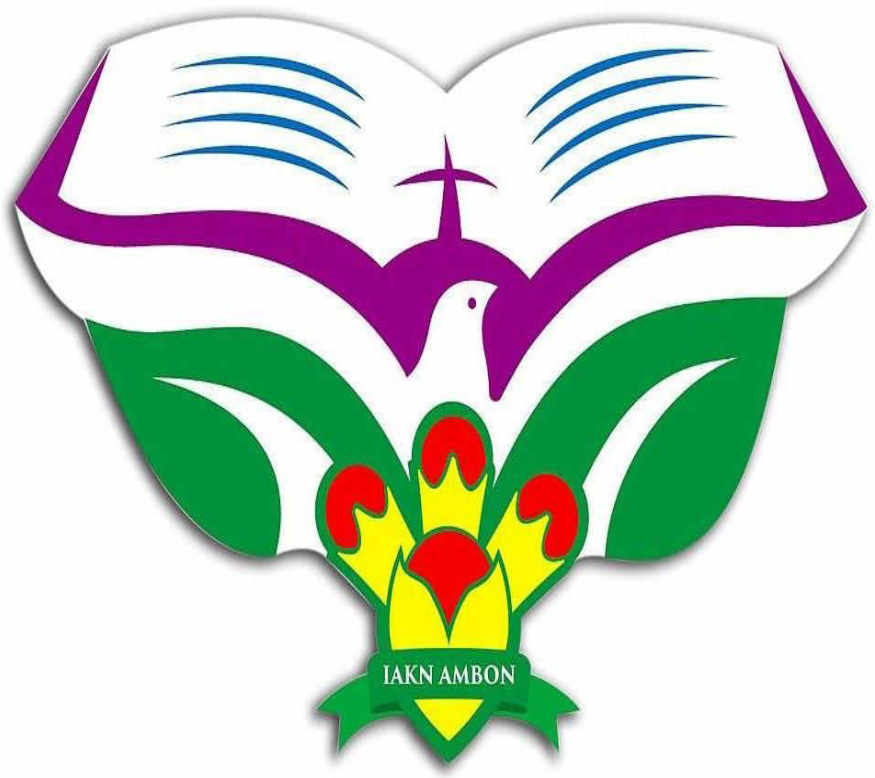
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRISTEN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN KRISTEN

INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI

AMBON

2026


IAKN AMBON

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah benar hasil karya saya sendiri dan semua sumber, baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan jujur dan benar. Jika di kemudia hari saya terbukti menyimpang dari penyataan ini maka saya bersedia menerima sangsi dengan peraturan yang berlaku.

Ambon, 8 September 2026

Dessy Cornelia Kermite

LEMBARAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER AUD MELALUI PENGGUNAAN ANDROID

Nama : Dessy Cornelia Kermite

Nim : 1520220103056

Program Studi : Pendidikan Kristen Anak Usia Dini

Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji dalam ujian skripsi

Ambon, 3 September 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr . Ledy Manusama, M.Pd.	Asweres A. F.Termas. M.Si.
Nip:197908142007102003	Nip. 198008132023210009

Mengetahui

Ketua Program Studi

Dr. Benjamin Metekohy,S.Th.Pd.K

Nip:197311262007101005

LEMBAR PENGESAHAN

PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER AUD YANG MENGGUNAKAN ANDROID

Disusun oleh :

Nama : Dessy Cornelia Kermite

Nim : 1520220103056

Susunan Tim Penguji

Penguji I	: Dr. Agusthina Siahaya, M.Th	(.....)
Penguji II	: Dr. Genoveva Leasiwal, M.Si	(.....)
Pembimbing I	: Dr . Ledy Manusama, M.Pd.K	(.....)
Pembimbing II	:Asweres A. F.Termas. M.Si.	(.....)

Skripsi ini di terima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana

Ambon, september 2026

Mengetahui

Dekan

Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen

Dr. Onisimus Amtu,M.Pd

Nip.197010102005011012

Ketua program studi

Pendidikan agama kristen

Dr. Benjamin Matekohy,S.Th.Pd.k

Nip.197311262007101005

MOTO

Visi tanpa kerja keras hanyalah sebuah impian yang kosong. Berani memulai adalah langka pertama menuju kesuksesan. Skripsi bukan akhir dari perjuangan, melainkan awal untuk terus belajar, berkarya, dan memberi manfaat bagi sesama.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

❖ Program Srudi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Ambon, Sebagai Tempat Penulis menimbah ilmu, pengalaman, dan mengembangkan diri selama masa perkuliahan

❖ Ibu dan Bapa Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingan, arahan dan waktunya selama proses penulisan hingga skripsi ini dapat selesai.

❖ Suamiku dan anak anakku tercinta, HENDRIK YONATAN TELUSSA, CHRISHNA G. TELUSSA dan BEATRIX N. V. TELUSSA, Terima kasih untuk cinta, doa, kesabaran, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan selama saya menjalani proses perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.

❖ Orang tua tercinta HENDRIETE PAAIS bersama ketiga kakaku terima kasih untuk setiap doa, kasih sayang, perhatian, dan dukungan yang selalu diberikan kepada saya. Doa dan kasihmu menjadi kekuatan bagi saya dalam menyelesaikan pendidikan ini.

Kiranya karya sederhana ini dapat menjadi ungkapan rasa syukur atas kasih, doa dan dukungan yangvtelah diberikan kepada penulis dan menjadi bekal kebaikan dimasa depan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih, penyertaan, serta anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Yang MenggunaKan Android." Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Ambon.Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat berbagai tantangan dan hambatan. Namun, berkat pertolongan Tuhan Yang Maha Esa serta dukungan, doa, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Elka Anakotta,M,Si Selaku Rektor Institut Agama Kristen Negeri Ambon, dan Prof. Dr. Yance Z. Rumahuru, MA Selaku Mantan Rektor Institut Agama Kristen Negeri Ambon yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas pendidikan yang mendukung selama masa studi serta motivasi bagi penulis.
2. Dr. Herly J Lesilolo, M.Pd Selaku Wakil Rektor I, Febby N Patty, D.Th Selaku Wakil Rektor II, Branckly E Picanussa, D.Th, Selaku Wakil Rektor III, Prof.Christiana D. W. Sahertian, M. Pd Selaku Mantan Wakil Rektor I, Dr. Johana S. Talupun, M. Th Selaku Mantan Wakil Dekan II, atas dukungan kebijakan dan motivasi akademik yang membangun semangat belajar mahasiswa.
3. Dr. Onisimus Amtu,M.Pd Selaku Dekan Sekaligus Mantan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, Dr. Agustina Siahaya, M. Th Selaku Mantan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, yang telah menciptakan lingkungan akademik yang kondusif.
4. Dr. Sjeny Liza Suisa, M.Th Selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen dan juga Dosen Tutor yang dengan sabar membimbingan serta perhatian terhadap proses akademik yang penulis jalani selama menempuh studi, juga banyak memberikan dorongan dan motivasi bagi penulis.

5. Dr. Rukhama Aralaha, M.Th Selaku Wakil Dekan II, Bapak Josias Taihutu, M. Si Selaku Mantan Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen yang telah memberikan nasihat dan motivasi bagi penulis.
6. Dr. Benjamin Metekohy, M.PdK Selaku Ketua sekaligus mantan sekertaris Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Dr. Mercy F. Halamury, M. Pd Selaku Mantan Ketua Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Jane G Akollo, M.Si Selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, yang senantiasa memberikan arahan, semangat dan evaluasi konstruktif demi kemajuan akademik mahasiswa, serta memberikan bimbingan dan motivasi bagi penulis selama berproses di kampus IAKN Ambon.
7. Dr. Ledy Manusama, M.Pd. K Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Asweres A. F. Termas, M. Si Selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak berkontribusi, dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, dan memberi semangat, pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Dosen Penguji I Dr. Agustina Siahaya, M. Th dan Dosen Penguji II Dr. Genoveva Leasiwal, M. Si yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.
9. Para Dosen Mata kuliah dari semester I sampai semester VII, yang dengan sabar dan penuh dedikasih telah membagikan ilmu, pengalaman, serta inspirasi yang tak ternilai harganya, juga nasihat dan motivasi kepada penulis selama menyusun skripsi.Dosen pembimbing, Panitia PKL dan tenaga kependidikan Institut Agama Kristen Negeri Ambon yang telah banyak membimbing dan memberi masukan kepada penulis.
10. Bagian Akademik, Biro, Perpustakaan, Bagian Umum, Bagian Keuangan yang telah membantu menyelesaikan persyaratan ujian skripsi terima kasih banyak untuk pelayanannya.
11. Kepala Sekolah beserta guru dan murid-murid di TK Kasih Ibu Kaibobu yang telah membantu dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk meneliti terima kasih banyak untuk pelayanannya.

12. Sosok lelaki tangguh Thomas Kermite (Almarhum Ayah) sosok lelaki yang kuat dan tak kenal lelah, terima kasih untuk jiwa semangat yang ditinggalkan, karena dari jiwa semangatmu penulis termotivasi untuk berjuang menghadapi badai serta hujan dan panas. Wanita hebat Hendriete Paais yang telah membesarkan yang selalu memberikan nasihat, dukungan dan doa sehingga penulis bisa menjadi wanita mandiri.

13. Suami dan Anak-anak, yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, pengertian, semangat dan doa, bagi penulis selama penulis menyelesaikan studi.

14. Keluargaku, kakak Hendrik Paais, Marite Kermite, Yosevina Kermite Adolof Kermite, keluarga Telussa yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk tetap semangat dalam menyusun skripsi, terima kasih banyak.

15. Teman-teman Angkatan 2022 Kelas D yang telah menjadi sahabat seperjuangan dalam menempuh pendidikan, baik itu dalam suka maupun duka selalu berbagi pengalaman serta saling mendukung hingga penyelesaian studi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berkontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam Pengembangan Pendidikan Kristen Anak Usia Dini terlebih khusus bagi penulis sendiri.

Ambon, September 2026

Dessy C. Kermite

ABSTRAK

Nama: Dessy Cornelia Kermite

Nim: 1520220103056

Judul: Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter AUD yang Menggunakan Android

Penggunaan Android dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini perlu mendapat perhatian karena anak masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan arahan dan pembiasaan dari orang dewasa. Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami peran orang tua dalam mengarahkan penggunaan Android sekaligus membentuk karakter anak melalui pembiasaan yang dilakukan di lingkungan keluarga.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Android pada anak usia dini, dampak penggunaan Android terhadap karakter anak, serta peran orang tua dalam membentuk karakter AUD yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu, Desa Kaibobu, Kecamatan Seram Barat, Kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru, dan orang tua anak kelompok usia 5–6 tahun. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak menggunakan Android untuk menonton video kartun, lagu anak-anak, video pembelajaran, dan bermain permainan sederhana. Penggunaan Android juga membantu anak mengenal huruf, angka, warna, bentuk, nama hewan, doa, dan lagu sekolah. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa orang tua berperan penting dalam membentuk karakter anak melalui pembatasan waktu penggunaan Android, pemilihan konten, pendampingan, pemberian aturan, penjelasan tentang penggunaan yang baik, serta pemberian teladan. Pendampingan dan pembiasaan tersebut mendukung pembentukan karakter disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, sopan santun, kerja sama, dan kemampuan bersosialisasi. Sebaliknya, penggunaan Android yang terlalu lama dan kurang terkontrol berkaitan dengan kesulitan berkonsentrasi, kesulitan mengikuti aturan, mudah marah, dan berkurangnya interaksi sosial anak. Guru turut memperkuat pembentukan karakter melalui kegiatan belajar dan bermain di sekolah. Dengan demikian, pembentukan karakter AUD yang menggunakan Android memerlukan peran aktif orang tua melalui pendampingan, pembatasan, pengawasan, pemberian aturan, dan keteladanan serta didukung oleh kerja sama antara keluarga dan sekolah.

Kata kunci: peran orang tua, karakter AUD, penggunaan Android, pendampingan.

DAFTAR ISI

SAMPUL ..... **Halaman**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN LOGO ..... **iii**
PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **iv**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **v**
MOTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
ABSTRAK ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1. Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 6
1.3 Batasan Masalah 6
1.4 Rumusan Masalah 7
1.5 Tujuan Penelitian 7
1.6 Manfaat Penelitian 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI **9**

2.1 Tinjauan Pustaka 9
2.2 Tinjauan Teori 14
2.3 Kerangka Berpikir 28

BAB III METODE PENELITIAN **31**

3.1 Jenis Penelitian 31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian 31
3.3 Informan Penelitian 32

IAKN AMBON

3.4 Teknik Pengumpulan Data 33
3.5 Teknik Keabsahan Data 35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 38

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian 38
4.2 Hasil Penelitian 42
4.3 Pembahasan 83

BAB V PENUTUP 92
5.1 Kesimpulan 92
5.2 Saran 93

DAFTAR PUSTAKA 96
LAMPIRAN 99

IAKN AMBON

DAFTAR TABEL

4.1. Gambaran umum lokasi penelitian 38

4.1.3. Tabel struktur organisasi TK Kasih Ibu Kaibobu 40

4.1.4. Jumlah siswa kelompok usia 5–6 tahun.....41

4.1.4. Jumlah guru kelompok usia 5–6 tahun 43

4.1.6. Keadaan sarana dan prasarana TK Kasih Ibu Kaibobu 45

4.1.6. Data alat permainan dan prasarana TK Kasih IbuKaibobu 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

Lampiran 2 Dokumentasi

Lampiran 3 Surat Surat Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya agar memiliki pengetahuan, keterampilan, kepribadian, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran penting dalam proses tersebut adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini berada pada masa *golden age* atau masa emas, yaitu periode ketika pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan cepat. Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah meniru perilaku orang-orang di sekitarnya, serta cepat menerima berbagai pengalaman baru. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi yang tepat agar berbagai aspek perkembangannya, sepertifisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan karakter, dapat berkembang secara optimal. Dalam proses tersebut, keluarga menjadi lingkungan pendidikan pertama dan utama bagi anak. Orang tua memiliki tanggung jawab dalam memberikan kasih sayang, bimbingan, pengawasan, pembiasaan, sertaketeladanan yang dapat memengaruhi perkembangan dan pembentukan karakte ranak.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, termasuk kehidupan anak usia dini. Salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah telepon seluler berbasis system operasi Android. Android tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga mulai digunakan oleh anak-anak sebagai sarana hiburan maupun pembelajaran. Berbagai aplikasi, video, permainan, dan media digital dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi anak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam cara anak memperoleh informasi, belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2024, sebanyak 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler dan 35,57% telah mengakses internet (Badan Pusat Statistik, 2024). Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan anak usia dini di Indonesia. Meningkatnya penggunaan perangkat digital pada anak perlu mendapatkan perhatian karena selain memberikan manfaat, penggunaan teknologi juga dapat menimbulkan risiko apabila tidak disertai pengawasan dan pendampingan yang tepat.

UNICEF Indonesia melalui Online Knowledge and Practice of Children and Parents in Indonesia: Baseline Study 2023 menunjukkan bahwa penggunaan internet telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak di Indonesia. Namun, penggunaan internet juga dapat menghadirkan berbagai risiko, seperti paparan konten yang tidak sesuai dan perundungan siber. Oleh karena itu, UNICEF menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dan orang dewasa dalam mendampingi anak agar dapat menggunakan teknologi digital secara aman dan bertanggung jawab (UNICEF Indonesia, 2025).

Pada sisi lain, Android dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak apabila digunakan secara tepat. Anak dapat memperoleh pengalaman belajar melalui video pembelajaran, lagu edukatif, gambar, animasi, dan permainan yang dapat membantu mengenalkan huruf, angka, warna, bentuk, serta berbagai pengetahuan sederhana. Media digital yang menarik juga dapat membantu meningkatkan minat anak dalam belajar. Namun, manfaat tersebut sangat bergantung pada kesesuaian konten, waktu penggunaan, serta pendampingan yang diberikan oleh orang tua.

Menurut Piaget (1972), anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap perkembangan kognitif ketika anak mulai memahami lingkungan melalui simbol, bahasa, gambar, dan pengalaman konkret. Pada tahap ini, anak membutuhkan pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Oleh karena itu, penggunaan Android sebagai media belajar perlu disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak serta tidak menggantikan kesempatan anak untuk bermain, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman secara langsung dari lingkungan sekitarnya.

Selain perkembangan kognitif, pembentukan karakter merupakan bagian penting dalam perkembangan anak usia dini. Karakter berkaitan dengan nilai dan perilaku yang ditunjukkan anak dalam kehidupan sehari-hari, seperti disiplin, tanggung jawab, kemandirian, kesabaran, dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Lickona (1991) menjelaskan bahwa karakter yang baik terdiri atas tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral action. Pembentukan karakter tidak berlangsung secara instan, tetapi membutuhkan pembiasaan, keteladanan, bimbingan, dan pengawasan yang dilakukan secara terus-menerus oleh orang tua, guru, dan lingkungananak.

IAKN AMBON

Dalam konteks penggunaan Android, orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pembentukan karakter anak. Orang tua tidak hanya berperan menyediakan perangkat, tetapi juga perlu mengatur waktu penggunaan, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, mendampingi anak ketika menggunakan Android, memberikan aturan, serta memberikan contoh dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Pengawasan dan pendampingan tersebut diperlukan agar anak dapat memperoleh manfaat dari Android tanpa mengurangi kesempatan untuk belajar disiplin, bertanggung jawab, berinteraksi dengan orang lain, dan melakukan aktivitas secara langsung.

Kondisi tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu orang tua peserta didik (Priskila Mattinahoruw) pada tangga 5 Mei 2026, bertempat di rumah informan di Desa Kaibobu, Kecamatan Seram Barat, Kabupaten Seram Bagian Barat. Berdasarkan keterangan Ibu Priskila, anak mulai menggunakan Android sejak usia lima tahun dan telah memiliki perangkat sendiri. Android digunakan untuk menonton video pembelajaran, film kartun, dan bermain permainan sederhana. Dalam penggunaannya, orang tua berupaya membatasi waktu penggunaan sekitar satu sampai dua jam setiap hari serta memilihkan konten yang sesuai dengan usia anak. Namun, ketika orang tua sedang bekerja atau melakukan aktivitas rumah tangga, anak terkadang menggunakan Android tanpa pendampingan. Menurut keterangan Ibu Marselita Pessireron (M.P), dalam kondisi tersebut anak cenderung lebih sulit diarahkan, mudah marah ketika penggunaan Android dibatasi, serta kurang disiplin terhadap waktu belajar dan istirahat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pola penggunaan dan pendampingan orang tua menjadi hal yang penting dalam penggunaan Android pada anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada 7 - 10 Mei 2026 bertempat di Desa Kaibobu, Kecamatan Seram Barat, Kabupaten Seram Bagian Barat, terhadap

orang tua anak kelompok usia 5–6 tahun (Susana Pesireron), ditemukan bahwa anak telah menggunakan Android di rumah, baik sebagai media hiburan maupun pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru kelas berinisial Ibu "M.P." mengamati bahwa beberapa anak mengalami kesulitan berkonsentrasi, lebih tertarik membicarakan permainan atau video yang ditonton, serta kurang aktif berinteraksi dengan teman sebaya. Peneliti juga mengamati adanya perbedaan perilaku anak yang berkaitan dengan peran orang tua terhadap penggunaan Android di rumah. Beberapa anak mampu mengikuti aturan dan kegiatan pembelajaran dengan baik, sedangkan beberapa anak lainnya tampak mudah terdistraksi, kurang disiplin, dan membutuhkan arahan berulang dari guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Android tidak hanya berkaitan dengan aktivitas anak dalam menggunakan teknologi, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana orang tua mengawasi, mendampingi, dan memberikan aturan kepada anak.

Berdasarkan uraian mengenai hasil wawancara dan observasi awal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan android pada anak usia dini perlu dilihat dari beberapa aspek, antara lain adalah bagaimana anak menggunakan android, apa dampak penggunaannya terhadap karakter anak, serta bagaimana orang tua menjalankan perannya dalam mengawasi dan mendampingi penggunaan android. Ketiga aspek tersebut penting dikaji karena penggunaan teknologi pada anak tidak dapat dipisahkan dari lingkungan keluarga sebagai tempat pertama anak memperoleh pembiasaan dan keteladanan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan android di TK Kasih Ibu Kaibobu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini.

1. Penggunaan Android oleh anak belum sepenuhnya disertai pengawasan dan pendampingan orang tua secara konsisten.
2. Sebagian anak sulit menghentikan penggunaan Android dan mudah marah ketika waktu penggunaannya dibatasi.
3. Penggunaan Android yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi karakter anak, terutama kedisiplinan, tanggung jawab, pengendalian diri, dan kemampuan bersosialisasi.
4. Peran orang tua dalam mengatur waktu, memilih konten, memberikan aturan, mengawasi, dan mendampingi anak yang menggunakan Android belum optimal.
5. Belum tergambarkan secara jelas bentuk peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu.

IAKN AMBON

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal penting berikut:

1. Penelitian berfokus pada peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android.
2. Peran orang tua yang dikaji meliputi pengawasan, pendampingan, pengaturan waktu, pemilihan konten, dan pemberian aturan dalam penggunaan Android.
3. Karakter anak yang dikaji meliputi disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, dan

kemampuan bersosialisasi.

4. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan Android oleh anak usia dini di TK Kasih Ibu Kaibobu ?
2. Bagaimana karakter anak usia dini yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu ?
3. Bagaimana peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penggunaan Android oleh anak usia dini di TK Kasih Ibu Kaibobu.
2. Mendeskripsikan karakter anak usia dini yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu.
3. Mendeskripsikan peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu.

IAKN AMBON

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya mengenai peran orang tua dalam membentuk karakter anak yang menggunakan Android.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi orang tua: memberikan informasi dan masukan mengenai pentingnya mengawasi, mendampingi, mengatur waktu, serta memilih konten Android yang sesuai bagi anak.
2. Bagi guru: membantu guru memahami hubungan antara penggunaan Android dan karakter anak sehingga dapat memberikan pendampingan serta bekerja sama dengan orang tua.
3. Bagi sekolah: menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun program kerja sama antara sekolah dan orang tua terkait penggunaan Android secara tepat dan bertanggung jawab.
4. Bagi peneliti: menambah pengalaman dan wawasan mengenai peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android.
5. Bagi peneliti selanjutnya: menjadi referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan penggunaan Android, peran orang tua, dan pembentukan karakter anak usia dini.

IAKN AMBON

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka bertujuan untuk meninjau kembali berbagai hasil penelitian yang pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya mengenai topik yang diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian, di bawah ini akan diuraikan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini, yaitu peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan android. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan android, dengan aspek karakter yang dikaji meliputi disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, dan sosialisasi. Penelitian ini dilakukan di TK Kasih Ibu Kaibobu, Kecamatan Seram Barat, Kabupaten Seram Bagian Barat, dengan melibatkan perspektif orang tua serta guru dan kepala sekolah untuk memperkaya gambaran mengenai pendampingan orang tua terhadap penggunaan android.

Pertama dilakukan oleh Hidayati, Djoehaeni, dan Danzaman (2023) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Android terhadap Perkembangan Kognitif Anak". Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada orang tua dan guru, serta tes perkembangan kognitif anak. Sampel penelitian terdiri atas 60 anak usia dini dari beberapa TK di wilayah tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan android atau gawai dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak apabila disertai dengan pendampingan orang tua. Android membantu anak mengenal huruf, angka, warna, bentuk, doa, dan lagu melalui video maupun aplikasi edukatif.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada pendekatan, fokus penelitian, subjek, dan aspek yang dikaji. Penelitian Hidayati dkk. (2023) menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Fokus penelitian Hidayati dkk. pada dampak penggunaan Android terhadap perkembangan kognitif anak, sedangkan penelitian ini berfokus pada peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android. Penelitian Hidayati dkk. lebih menekankan pada perkembangan kognitif anak sebagai akibat dari penggunaan Android, sedangkan penelitian ini mengkaji pembentukan karakter anak yang meliputi disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, dan sosialisasi. Selain itu, penelitian Hidayati dkk. tidak secara khusus menempatkan peran orang tua sebagai fokus utama penelitian, sedangkan penelitian ini mengkaji peran orang tua dalam mendampingi, mengawasi, mengarahkan, dan memberikan contoh kepada anak dalam penggunaan Android. Perbedaan lainnya terletak pada data yang dikaji. Penelitian Hidayati dkk. menggunakan data kuantitatif untuk melihat perkembangan kognitif anak, sedangkan penelitian ini menggunakan data berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan Android dan peran orang tua dalam membentuk karakter anak. Dengan demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena lebih menekankan pada peran orang tua dalam pembentukan karakter anak usia dini yang menggunakan Android.

Kedua dilakukan oleh Budiarti (2023) dengan judul "Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar". Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi terstruktur dan angket. Sampel penelitian ini terdiri atas 50 anak usia dini dari dua TK. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat hubungan antara durasi penggunaan smartphone dan tingkat konsentrasi belajar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa smartphone dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran apabila digunakan secara tepat. Anak yang menggunakan android untuk kegiatan belajar dengan waktu yang terbatas tetap mampu mengikuti pembelajaran di sekolah dengan baik. Sebaliknya, penggunaan android yang berlebihan menyebabkan sebagian anak mengalami penurunan konsentrasi dan lebih tertarik pada permainan dibandingkan kegiatan belajar.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada pendekatan, fokus kajian, dan cakupan variabel yang diteliti. Penelitian Budiarti (2023) menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Fokus penelitian Budiarti pada dampak penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar anak di sekolah, sedangkan penelitian ini pada peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan android. Penelitian Budiarti hanya mengkaji aspek konsentrasi belajar, sedangkan penelitian ini mengkaji aspek yang lebih luas, yaitu pembentukan karakter yang meliputi disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, dan sosialisasi. Selain itu, penelitian Budiarti tidak secara khusus mengkaji peran orang tua, sedangkan penelitian ini menempatkan peran orang tua sebagai fokus utama dalam membentuk karakter anak melalui penggunaan android.

Ketiga dilakukan oleh Riwudanbaru (2023) dengan judul "Strategi Orang Tua dalam Mengatur Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini untuk Mengurangi Dampak Negatif terhadap Perilaku". Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan 10 orang tua dan observasi terhadap perilaku anak di rumah. Analisis data menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi strategi yang diterapkan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan orang tua dalam mengatur penggunaan smartphone pada anak sangat penting. Orang tua yang memberikan aturan, membatasi waktu penggunaan, memilih konten yang sesuai, serta

IAKN AMBON

mendampingi anak selama menggunakan android mampu mengurangi dampak negatif penggunaan android terhadap perilaku anak.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian, fokus kajian, dan kedalaman aspek yang diteliti. Penelitian Riwudanbaru (2023) dilakukan di wilayah yang berbeda (tidak spesifik di Bandar Sribhawono), sedangkan penelitian ini dilakukan di TK Kasih Ibu Kaibobu. Fokus penelitian Riwudanbaru pada strategi orang tua dalam mengatur penggunaan smartphone untuk mengurangi dampak negatif terhadap perilaku anak, sedangkan penelitian ini pada peran orang tua dalam membentuk karakter anak (tidak hanya mengurangi dampak negatif, tetapi juga membentuk karakter positif). Penelitian Riwudanbaru hanya mengkaji aspek perilaku (behavior), sedangkan penelitian ini mengkaji aspek karakter yang lebih mendalam, termasuk nilai-nilai moral dan disiplin. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat bagaimana orang tua mengendalikan dampak negatif, tetapi juga bagaimana mereka secara aktif membentuk karakter positif anak melalui penggunaan android.

Keempat dilakukan oleh Sari dan Pratama (2023) dengan judul "Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak". Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan 15 orang tua dan observasi partisipatif di lingkungan keluarga. Analisis data menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua berperan sebagai regulator, pengawas, dan pendamping yang bertanggung jawab memastikan anak menggunakan teknologi secara sehat dan aman. Strategi yang diterapkan meliputi pembatasan waktu, seleksi konten, pendampingan aktif, dan pemberian alternatif aktivitas non-digital.

IAKN AMBON

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada konteks lokasi, fokus peran orang tua, dan keterlibatan perspektif sekolah. Penelitian Sari dan Pratama (2023) dilakukan di lingkungan keluarga secara umum (tidak spesifik di sekolah), sedangkan penelitian ini dilakukan di TK Kasih Ibu Kaibobu dengan melibatkan perspektif sekolah (kepala sekolah dan guru kelas) selain orang tua. Fokus penelitian Sari dan Pratama pada peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget di lingkungan keluarga, sedangkan penelitian ini pada peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan android dengan konteks sekolah dan rumah. Penelitian ini mengkaji sinergi antara orang tua dan guru dalam membentuk karakter anak, sedangkan penelitian Sari dan Pratama hanya berfokus pada lingkungan keluarga tanpa melibatkan perspektif sekolah. Selain itu, penelitian ini secara spesifik mengkaji pembentukan karakter (disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, sosialisasi), sedangkan penelitian Sari dan Pratama lebih berfokus pada kontrol penggunaan gadget tanpa secara eksplisit mengkaji dampaknya terhadap karakter.

Kelima dilakukan oleh Wijayanti (2023) dengan judul "Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini". Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan 8 orang tua dan observasi di rumah. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua berperan sebagai panutan dengan memberikan contoh baik dalam penggunaan gadget, sebagai pengawas dengan memantau penggunaan gadget anak, dan sebagai fasilitator dengan menyediakan konten edukatif serta membatasi durasi penggunaan.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada lokasi, fokus peran orang tua, dan keterkaitan dengan pembentukan karakter. Penelitian Wijayanti (2023) dilakukan di beberapa TK di Kecamatan Bandar Sribhawono, sedangkan penelitian ini dilakukan secara spesifik di TK Kasih Ibu Kaibobu. Fokus penelitian Wijayanti pada peran orang tua sebagai panutan, pengawas, dan

fasilitator, sedangkan penelitian ini pada peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan android (disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, sosialisasi). Penelitian Wijayanti tidak secara eksplisit mengkaji pembentukan karakter, sedangkan penelitian ini menempatkan pembentukan karakter sebagai fokus utama. Penelitian ini juga mengkaji sinergi antara orang tua dan guru dalam membentuk karakter anak, sedangkan penelitian Wijayanti hanya berfokus pada peran orang tua di rumah tanpa melibatkan perspektif sekolah.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama memfokuskan pada pentingnya peran orang tua dalam mendampingi, mengawasi, dan mengatur penggunaan teknologi (android/gawai/smartphone) pada anak usia dini, serta mengakui bahwa penggunaan teknologi yang disertai pendampingan orang tua dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak.

IAKN AMBON

Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Jika penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penggunaan gawai, pendampingan orang tua, atau dampak teknologi terhadap perilaku anak secara umum dalam konteks keluarga, penelitian ini secara khusus mengkaji peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android, khususnya dalam aspek disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, dan sosialisasi. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai peran orang tua dalam mendampingi, mengawasi, mengarahkan, dan membentuk karakter anak dalam penggunaan Android. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai keterkaitan antara penggunaan Android, pendampingan orang tua, dan pembentukan karakter anak usia dini dalam konteks TK Kasih Ibu Kaibobu.

2.2. Tinjauan Teori

2.2.1. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

PAUD memiliki peran strategis karena dilaksanakan pada masa *golden age*, yaitu periode ketika otak anak mengalami perkembangan sangat pesat. Pada masa ini, anak memiliki kemampuan menyerap informasi dari lingkungan dengan cepat, meniru perilaku orang dewasa, serta membentuk dasar-dasar kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan karakter.

IAKN AMBON

Stimulasi yang tepat pada masa ini akan memberikan dampak jangka panjang terhadap kesiapan belajar dan keberhasilan anak di jenjang pendidikan selanjutnya.

Tujuan utama PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal, meliputi: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, Sosial-emosional, dan seni.

Melalui kegiatan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, PAUD berupaya membentuk anak yang sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia. Dalam konteks ini, keluarga, sekolah, dan masyarakat memiliki peran yang saling melengkapi dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

2.2.2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada fase perkembangan yang sangat penting karena pada periode ini terjadi perubahan dan perkembangan yang berlangsung secara cepat dalam berbagai aspek kehidupan anak. Dalam konteks pendidikan, anak usia dini dapat dipandang sebagai individu yang memiliki karakteristik, kebutuhan, kemampuan, minat, dan cara belajar yang khas. Masa awal kehidupan merupakan periode yang sangat menentukan karena pengalaman yang diperoleh anak melalui interaksi dengan lingkungan memberikan dasar bagi perkembangan dan pembelajaran pada tahap berikutnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari kelompok usia lainnya. Beberapa karakteristik utama anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini dapat dijelaskan bahwa anak usia dini kecenderungan aktif untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu anak nampak pada beberapa ciri, misalnya anak sering bertanya, mencoba melakukan hal baru,

dan mengamati berbagai hal baru dan itu sebagai bagian dari proses belajar (Surdana, 2014; Fadillah dalam Suryanadkk., 2010).

2. Mudah meniru perilaku orang lain. Pada fase anak usia dini, anak lebih banyak belajar melalui observasi dan imitasi. Itu berarti bahwa melalui observasi, anak kemudian melakukan proses meniru, seperti perilaku, ucapan, dan sikap orang tua, guru, serta orang-orang di sekitarnya yang dijadikan anak sebagai model yang ditiru oleh anak (Bandura dalamWiyani& Barnawi, 2012).
3. Belajar melalui bermain. Bermain merupakan cara utama anak usia dini dalam memahami dunia yang ada di sekitarnya. Melalui bermain, anak mengembangkan keterampilan dan sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan fisik motorik (Wiyani& Barnawi, 2012; Piaget dalam Fadillah, 2014).
4. Perkembangan berlangsung sangat cepat. Pada masa *golden age,* perkembangan otak anak terjadi dengan sangat pesat. Oleh sebab itu, dengan stimulasi yang tepat akan memperkuat koneksi saraf yang mendukung berbagai kemampuan anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya (NAEYC dalam Susanto, 2017; Asmiyati et al., 2020).
5. Memerlukan bimbingan dan keteladanan. Dalam fase pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini membutuhkan bantuan orang dewasa, seperti orang tua, guru, dan masyarakat tempat tinggalnya. Bantuan yang diharapkan adalah bimbingan, pengawasan, dan teladan yang baik, tujuannya adalah agar dapat mengembangkan perilaku dan karakter yang positif dan ini mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan social emosional menjadi lebih baik (Surdana, 2014).

IAKN AMBON

Karakteristik ini menunjukkan bahwa anak usia dini memerlukan lingkungan yang mendukung, penuh kasih sayang, serta memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

2.2.3. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Piaget, J., & Inhelder, B. (1972) mengemukakan teori perkembangan kognitif yang menjadi landasan penting dalam memahami cara anak berpikir dan belajar pada berbagai tahap usianya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak berlangsung melalui empat tahap berurutan, yaitu: (1) tahap sensorimotor (0–2 tahun), (2) tahap praoperasional (2–7 tahun), (3) tahap operasional konkret (7–11 tahun), dan (4) tahap operasional formal (11–15 tahun). Dari tahapan ini akan disesuaikan dengan usia pada anak usia dini yang menjadi subjek penelitian, yaitu usia 5 – 6 tahun yang berada pada fase praoperasional (2 – 7 tahun).

Anak usia dini (2–7 tahun) berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai mampu merepresentasikan dunia melalui kata-kata, gambar, dan simbol-simbol lainnya. Pada tahap ini, anak mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, penggunaan bahasa, serta imajinasi, namun penalaran logis mereka masih sangat terbatas dan bersifat intuitif.

Tahap praoperasional merupakan tahap kedua dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang umumnya berlangsung pada usia sekitar 2–7 tahun. Pada tahap ini terjadi perkembangan yang sangat pesat dalam kemampuan anak untuk menggunakan simbol, bahasa, gambar, dan representasi mental. Anak mulai mampu membayangkan sesuatu yang tidak sedang berada di hadapannya, misalnya menggunakan balok sebagai mobil atau menggambar rumah untuk merepresentasikan rumah yang sebenarnya. Namun, kemampuan berpikir anak belum

mencapai struktur operasi mental yang memungkinkan penalaran logis seperti pada tahap operasional konkret. Literatur dan penelitian pendidikan anak di Indonesia juga menempatkan anak usia 4–6 tahun terutama pada tahap praoperasional dan menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam pembelajaran (Balimulia, S O & Sitio E,F, S, 2019). Karakteristik anak usia dini di tahap praoperasional (2-7 tahun), antara lain:

1. Kemampuan berpikir simbolik**.** Karakteristik paling menonjol pada tahap praoperasional adalah berkembangnya fungsi simbolik. Anak mulai menggunakan suatu objek, kata, gambar, atau tindakan untuk mewakili sesuatu yang lain. Perkembangan bahasa merupakan salah satu manifestasinya. Anak tidak lagi hanya memahami sesuatu berdasarkan tindakan langsung terhadap benda, tetapi mulai dapat membicarakan benda yang tidak sedang dilihatnya. Dalam konteks PAUD, kemampuan simbolik dapat terlihat ketika anak menggunakan gambar untuk menceritakan pengalaman, bermainperan, menggunakan benda sebagai symbol benda lain, atau mulai mengenali symbol huruf dan angka. Penelitian Bali mulia dan Sitio terhadapanak TK di Indonesia juga secara eksplisit mengaitkan anak usia 4–6 tahun dengan sub tahap simbolik dan kemampuan merepresentasikan objek yang tidak hadir secara langsung (Balimulia, S O & Sitio E, F, S, 2019).
2. Egosentris. Karakteristik berikutnya adalah egosentrisme kognitif. Egosentrisme dalam teori Piaget tidak berarti anak egois atau tidak mau berbagi, melainkan menunjukkan kecenderungan anak untuk memahami dunia terutama dari sudut pandangnya sendiri. Anak masih mengalami kesulitan memahami bahwa orang lain dapat mempunyai pengetahuan, persepsi, atau perspektif yang berbeda dari dirinya. Misalnya, ketika anak melihat suatu benda dari posisi tertentu, ia dapat beranggapan bahwa orang lain yang berada di tempat berbeda juga melihat benda tersebut sebagaimana ia melihatnya. Dalam literatur pendidikan Indonesia, egosentrisme merupakan salah satu ciri utama tahap praoperasional karena kemampuan mengambil perspektif

orang lain belum berkembang secara optimal. Menurut Arifah, H. N. S., Rahman, A., & Purwanto, D(2023) bahwa anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional dan memiliki karakteristik egosentris, yaitu cenderung memandang sesuatu dari sudut pandangnya sendiri.

3. Anak praoperasional mulai berusaha menjelaskan mengapa suatu peristiwa terjadi. Namun, hubungan sebab-akibat yang dibangun belum selalu sesuai dengan prinsip logika orang dewasa. Anak dapat menghubungkan dua peristiwa yang terjadi berdekatan sebagai hubungan sebab-akibat meskipun sebenarnya tidak mempunyai hubungan kausal. Karena itu, kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, mencoba, membandingkan, dan menemukan hubungan sebab-akibat secara langsung sangat penting. Penelitian pendidikan di Indonesia mengenai perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun menekankan pentingnya pengalaman langsung dan eksplorasi untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah (Nilawarti, Fitriah, Anwar, K., Wati, E. S. & Mardianah, 2024)

4. Pada tahap praoperasional, terjadi perkembangan kognitif yang pesat. Hanya saja, cara berpikir anak masih sangat terbantu oleh pengalaman konkret, objek yang dapat diamati, aktivitas langsung, gambar, permainan, dan pengalamansensoris. Penelitian dan kajian pendidikan Indonesia menunjukkan bahwa anak pada tahap ini masih membutuhkan bantuan benda konkret dalam memahami berbagai konsep. Oleh karena itu, pembelajaran PAUD sebaiknya tidak terlalu abstrak dan tidak didominasi oleh ceramah atau hafalan. Anak lebih tepat diajak belajar melalui bermain, manipulasi benda, eksperimen sederhana, cerita, permainan peran, dan eksplorasi lingkungan (Nur, N. R., & Ningrum, M. A, 2023).

Dari uraian karakteristik diatas, maka implementasi teori Jean Piaget dalam penggunaan android pada anak usia dini dapat dijelaskan bahwa teori perkembangan kognitif Jean Piaget memberikan dasar penting untuk memahami bagaimana perangkat android seharusnya digunakan

IAKN AMBON

oleh anak usia dini. Hal ini berawal dari anak usia sekitar 2–7 tahun yang berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika kemampuan berpikir simbolik berkembang pesat, tetapi kemampuan berpikir logis dan melakukan operasi mental masih terbatas. Dalam konteks ini, android sebaiknya tidak dipandang sekadar sebagai alat hiburan, melainkan sebagai media yang dapat memberikan pengalaman belajar apabila penggunaannya disesuaikan dengan karakteristik kognitif anak usia dini. Penelitian Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021) menguraikan pandangan Piaget bahwa anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional dan masih sangat mengandalkan pengalaman dalam membangun pengetahuannya.

2.2.4. Pendidikan Anak Usia Dini sebagai Dasar Perkembangan Anak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan proses pendidikan yang diberikan kepada anak sejak usia dini untuk membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh. Pendidikan pada masa ini tidak hanya berorientasi pada kemampuan akademik, tetapi juga mencakup perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, moral, fisik-motorik, serta pembentukan karakter. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan, kebutuhan, minat, dan karakteristik anak.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan anak usia dini menempatkan anak sebagai individu yang aktif dalam memperoleh pengalaman dan membangun pengetahuannya. Anak tidak hanya menerima informasi dari guru atau orang tua, tetapi juga belajar melalui kegiatan bermain, mengamati, mencoba, meniru, bertanya, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Pada tahap tersebut, anak mulai mampu menggunakan

simbol, bahasa, gambar, dan berbagai pengalaman untuk memahami lingkungan, tetapi masih membutuhkan pengalaman yang konkret dan dapat diamati secara langsung.

Dengan demikian, pembelajaran PAUD hendaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman secara langsung melalui kegiatan yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik, termasuk penggunaan perangkat Android. Android dapat digunakan untuk menampilkan video pembelajaran, gambar, lagu, animasi, permainan edukatif, serta berbagai kegiatan yang dapat membantu anak mengenal huruf, angka, warna, bentuk, hewan, dan pengetahuan sederhana lainnya. Dalam penelitian ini, Android dipandang sebagai media pendukung pembelajaran yang penggunaannya harus tetap disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Namun, penggunaan Android dalam pendidikan anak usia dini tidak dapat menggantikan pengalaman nyata dan interaksi sosial anak. Anak tetap membutuhkan kesempatan untuk bermain secara langsung, berkomunikasi dengan guru, berinteraksi dengan teman, melakukan aktivitas fisik, serta belajar dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penggunaan Android sebaiknya dilakukan secara seimbang. Setelah memperoleh pengalaman melalui media digital, anak dapat diarahkan untuk melakukan kegiatan nyata yang berkaitan dengan apa yang telah dilihat atau dipelajarinya. Misalnya, setelah anak melihat video tentang warna, guru dapat mengajak anak mencari benda dengan warna yang sama di lingkungan kelas. Dengan demikian, Android berfungsi sebagai stimulus atau media pendukung, sedangkan pengalaman konkret tetap menjadi bagian penting dalam pembelajaran anak usia dini.

IAKN AMBON

Selain guru, orang tua mempunyai peranan penting dalam mendukung proses pendidikan anak, khususnya ketika anak menggunakan Android di rumah. Orang tua perlu memberikan pendampingan, menentukan konten yang sesuai, mengatur waktu penggunaan, memberikan aturan, serta mengarahkan anak untuk menggunakan Android secara bertanggung jawab. Pendampingan tersebut penting karena anak usia dini belum sepenuhnya mampu menentukan sendiri tujuan, konten, dan batas penggunaan perangkat digital. Penelitian yang tercantum dalam skripsi ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget diperlukan agar anak dapat menggunakan perangkat secara bijaksana dan tetap fokus dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini harus menempatkan perkembangan anak sebagai dasar utama dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penggunaan Android dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara tepat, sesuai usia, memiliki tujuan yang jelas, dan disertai pendampingan orang tua maupun guru. Sebaliknya, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat mengurangi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman langsung, bermain, berinteraksi, serta mengembangkan karakter. Oleh sebab itu, penggunaan Android dalam pendidikan anak usia dini perlu diarahkan sebagai media pendukung yang melengkapi proses pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru, orang tua, permainan, dan lingkungan nyata anak.

2.2.5 Penggunaan Android Pada Anak Usia Dini

Beberapa bentuk penggunaan android pada anak usia dini antara lain berupa pemanfaatan aplikasi edukatif, video pembelajaran, lagu anak, permainan edukatif, dan konten digital lainnya. Android merupakan sistem operasi berbasis mobile yang banyak digunakan pada telepon seluler pintar (*smartphone).* Dalam konteks pendidikan anak usia dini, android dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran melalui berbagai aplikasi edukatif, video pembelajaran, lagu anak, permainan edukatif, dan konten digital lainnya. *Smartphone* dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dengan menyediakan akses ke aplikasi edukatif dan interaktif yang mampu meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, dan kemampuan berbahasa anak (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Penggunaan android pada anak usia dini memiliki dua sisi yang saling berhubungan. Pada satu sisi, android dapat memberikan manfaat positif dan sisi lainnya adalah android mampu memberi dampak negatif dalam penggunannya. Pada sisi manfaat positif, penggunaan perangkat android melalui game interaktif edukatif dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan membaca anak usia dini. Ini dibuktikan dengan penelitian Mardhotillah dan Rakimahwati (2021) yang menemukan bahwa *game* interaktif berbasis Android yang dikembangkannya dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

Penggunaan perangkat android juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal konsep angka. Hal ini ditunjukan melalui penelitian Solfiah, Hukmi, dan Febrialismanto (2021) yang menemukan bahwa penggunaan *games* edukatif berbasis Android dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5–6

IAKN AMBON

tahun.Manfaat positif lainnya bagi anak usia dini adalah perangkat *android* juga berpotensi digunakan sebagai media untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak. Ini dijelaskan dalam penelitian Nirwana (2021) bahwa adanya peningkatan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun setelah menggunakan media pembelajaran *game* berbasis android, terutama pada aspek kesadaran fonologis, pengetahuan tulisan, huruf, dan kata.

Selain sebagai media pembelajaran, penggunaan android dapat mendukung proses belajar anak apabila disertai pendampingan orang tua. Tri Rizki, Kustiono, dan Utanto (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan gadget diperlukan agar penggunaan gadget lebih terarah dan anak dapat lebih fokus pada kegiatan pembelajaran.

Penggunaan perangkat android pada anak usia dini dapat memberikan dampak negatif apabila digunakan dalam durasi yang berlebihan. Penelitian Nuraini dan Wardhani (2023) terhadap anak usia 4–5 tahun menemukan adanya hubungan antara durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan dilaporkan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain, cenderung tertutup dan menyendiri, sulit diatur, serta lebih mudah marah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa persoalannya utamanya bukan sebatas keberadaan gadget, tetapi durasi penggunaan yang dapat mengurangi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman sosial secara langsung.

Dampak berikutnya adalah berkurangnya interaksi sosial anak dengan lingkungan. Anak usia dini memperoleh banyak pengalaman perkembangan melalui interaksi langsung dengan orang tua, guru, dan teman sebaya. Ketika sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain android,

IAKN AMBON

kesempatan untuk bermain bersama, berbicara, bekerja sama, berbagi, dan belajar memahami aturan sosial dapat berkurang. Penelitian Adwiah dan Diana (2023) menemukan bahwa penggunaan gadget atau android yang berlebihan membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget sehingga lupa berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa gadget dapat mengurangi ketertarikan anak terhadap aktivitas lain dan membuat anak kurang memperhatikan ketika sedang menggunakan gadget.

Dampak negatif lainnya yang dapat dirasakan oleh anak usia dini adalah menurunnya kemampuan bersosialisasi. Efastri, Lhaura, dan Islami (2022) dalam penelitiannya membandingkan kemampuan bersosialisasi anak yang mengalami kecanduan android dengan anak yang tidak mengalami kecanduan. Penelitian tersebut dilatarbelakangi temuan bahwa sebagian anak cenderung tidak mau bermain dengan teman baru dan lebih memilih menyendiri ketika menggunakan gadget. Hal ini memperlihatkan bahwa ketergantungan pada android dapat menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan terbatasnya pengalaman interaksi sosial anak.

Penggunaan android yang tidak terkendali juga dapat berkaitan dengan masalah perilaku dan emosional. Mardliyah (2023), dalam penelitiannya mengenai kecanduan android pada anak usia dini, menemukan bahwa penggunaan android berkontribusi terhadap munculnya kecanduan yang berkaitan dengan gangguan emosional dan perilaku sosial anak. Dengan demikian, penggunaan android yang pada awalnya mungkin diberikan sebagai sarana hiburan dapat berubah menjadi pola penggunaan yang sulit dikendalikan apabila tidak disertai batasan dan pengawasan.

Pada sisi lain juga menjelaskan bahwa dampak negatif yang muncul apabila anak diberi kebebasan menggunakan android tanpa pengawasan orang tua antara lain anak menjadi pribadi

yang tertutup, kurang aktif dalam bersosialisasi, terganggunya kesehatan mata, gangguan tidur, kurangnya kreativitas, dan kemungkinan terpapar konten yang tidak pantas. Sawitri dkk., (2019) Yuliar, Y., & Abdi Pradana, R. (2021).

Dengan demikian, penggunaan android pada anak usia dini merupakan bagian dari fenomena perkembangan teknologi digital yang semakin dekat dengan kehidupan keluarga. android dapat digunakan anak usia dini untuk berbagai tujuan, seperti menonton video, bermain permainan digital, berkomunikasi, maupun mengakses aplikasi pembelajaran. Penelitian Zaini dan Soenarto (2019) terhadap anak usia TK 4–6 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak cukup tinggi. Orang tua memberikan *smartphone* antara lain sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, media edukasi untuk menambah wawasan anak, serta sarana hiburan. Temuan ini menunjukkan bahwa perangkat Android dalam kehidupan anak tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga mulai diposisikan oleh orang tua sebagai salah satu media pengenalan teknologi dan pembelajaran.

2.2.6 Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Android

Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak (Ki Hajar Dewantara, dalam Mulyasa, 2012; Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Dalam konteks penggunaan android, peran orang tua sangat menentukan apakah teknologi ini akan memberikan dampak positif atau negatif bagi anak. Beberapa peran penting orang tua dalam penggunaan android oleh anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Orang tua perlu menetapkan batas waktu penggunaan android agar anak tidak terlalu lama terpapar layar. Pembatasan waktu membantu anak tetap memiliki waktu untuk belajar, bermain, beristirahat, dan berinteraksi dengan keluarga (American Academy of Pediatrics, 2016; WHO,

IAKN AMBON

2019).

2. Orang tua bertanggung jawab memilih aplikasi, video, dan permainan yang sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Konten yang edukatif dan bernilai positif akan mendukung pembelajaran anak (Piaget, dalam Santrock, 2014; Vygotsky, dalam Moll, 2013).

3. Pendampingan orang tua memungkinkan anak mendapatkan penjelasan mengenai konten yang ditonton atau dimainkan. Orang tua juga dapat mengarahkan anak agar tidak mengakses konten yang tidak sesuai (Hidayati dkk., 2023; Sari & Pratama, 2023).

4. Orang tua perlu menetapkan aturan penggunaan android, seperti hanya boleh digunakan setelah belajar, tidak digunakan saat makan, dan harus berhenti ketika waktu yang ditentukan telah selesai. Penetapan aturan yang konsisten merupakan ciri pengasuhan otoritatif yang mendukung pembentukan disiplin pada anak (Baumrind, dalam Santrock, 2014).

5. Anak belajar banyak melalui meniru. Orang tua yang bijak dalam menggunakan telepon genggam akan menjadi model bagi anak dalam memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab (Bandura, 1977).

Melalui peran-peran tersebut, orang tua dapat memastikan bahwa penggunaan android memberikan manfaat bagi perkembangan anak sekaligus mendukung pembentukan karakter yang positif (Hidayati dkk., 2023; Sari & Pratama, 2023; Wijayanti, 2023).

2.2.7 Pembentukan Karakter Anak Usia Dini

Karakter merupakan kualitas moral dan mental yang membentuk kepribadian seseorang. Pembentukan karakter pada anak usia dini merupakan proses jangka panjang yang melibatkan pembiasaan, keteladanan, bimbingan, dan pengawasan dari orang tua, guru, dan lingkungan

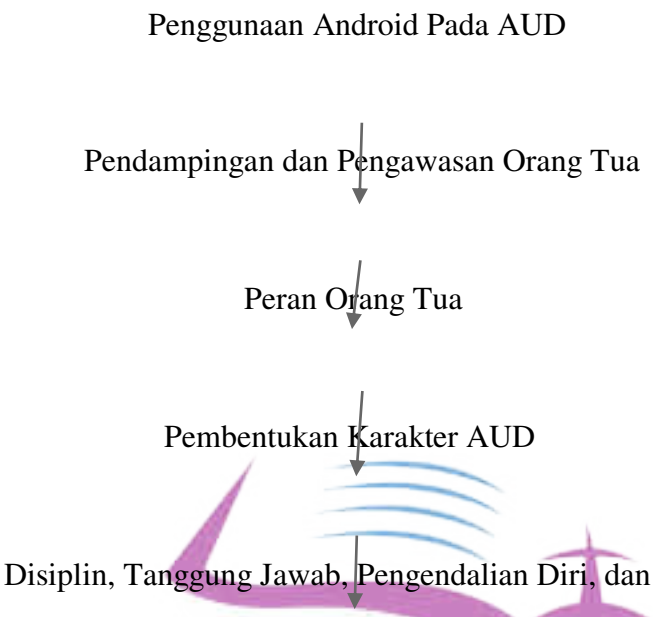
IAKN AMBON

sekitar.Thomas lickona (1991) menjelaskan bahwa pendidikan karakter terdiri atas tiga komponen utama, yaitu:

1. Moral *knowing,* (pengetahuan-moral) komponen ini berkaitan dengan pemahaman anak mengenai apa yang baik dan apa yang buruk. Orang tua dan guru memberikan pengetahuan mengenai nilai-nilai moral, aturan, dan norma yang berlaku.
2. Moral *feeling* (perasaan-moral) komponen ini berkaitan dengan perasaan anak terhadap nilai-nilai moral, seperti rasa malu ketika melakukan kesalahan, rasa bangga ketika berbuat baik, dan rasa empati terhadap orang lain.
3. Moral *action* (tindakan-moral) komponen ini berkaitan dengan kebiasaan anak untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai moral yang telah dipelajari. Tindakan moral terbentuk melalui pembiasaan yang dilakukan secara konsisten.

IAKN AMBON

2.3 Kerangka Berpikir



Kerangka pikir dalam penelitian ini dimulai dari penggunaan Android pada anak usia dini (AUD). Penggunaan Android pada anak perlu mendapatkan pendampingan dan pengawasan dari orang tua agar penggunaannya sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Pendampingan dan pengawasan orang tua merupakan bagian dari peran orang tua dalam mengarahkan penggunaan Android pada anak.

Peran orang tua dilakukan melalui beberapa bentuk, seperti mendampingi anak saat menggunakan Android, mengawasi penggunaan Android, mengatur waktu penggunaan, memberikan aturan, serta mengarahkan anak dalam memilih konten yang sesuai. Peran tersebut penting karena anak usia dini masih berada dalam tahap perkembangan dan membutuhkan bimbingan dari orang tua dalam membentuk kebiasaan dan perilaku yang baik.

Melalui peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan Android, penelitian ini melihat pembentukan karakter anak usia dini. Karakter yang menjadi perhatian dalam

penelitian ini meliputi disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, dan sosialisasi. Dengan demikian, kerangka pikir penelitian ini digunakan untuk memahami bagaimana peran orang tua dalam membentuk karakter AUD yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian deskripsi kualitatif. Penelitian deskripsi kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk memahami fenomena sosial dan perilaku manusia melalui pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan mendalam. Oleh sebab itu, penelitiandeskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan dan mengungkapkan fenomenasosial atau masalah secara mendalam (Sugiyono, 2022).

Penelitian kualitatif bertujuan untuk memberikan jawaban yang diajukan dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Peneliti kemudian akan berusaha mendeskripsikan situasi yang berlangsung sesuai dengan kenyataan daninformasi yang diperoleh dilapangan, yang kemudian dianalisis berdasarkan rumusan masalahnya. Peneliti akan menganalisis masalah serta mendeskripsikan masalah yang yang menjadi topik penelitian.

IAKN AMBON

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Kaibobu. Pemilihan lokasi ini dianggap relevan dan strategis untuk mengkaji lebih mendalam mengenai peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android.

3.2.2 .Waktu Penelitian.

Waktu penelitian dilaksanakan selama 1 bulan pada tahun ajaran 2025/2026, yaitu terhitung sejak tanggal 4 Mei 2026 sampai dengan 4 Juni 2026.

3.3 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi mengenai permasalahan yang diteliti sehingga data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan informan berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan fokus penelitian. Informan dalam penelitian ini berjumlah 7 orang, yang terdiri dari:

1. Kepala sekolah, dipilih karena mengetahui kebijakan sekolah dan kondisi umum perkembangan peserta didik di TK Kasih Ibu Kaibobu.
2. Guru kelas, dipilih karena berinteraksi langsung dengan anak setiap hari sehingga dapat mengamati perkembangan karakter anak selama proses pembelajaran.
3. Orang tua anak usia dini, dipilih karena memiliki peran utama dalam mendampingi, mengawasi, dan membimbing penggunaan Android di lingkungan keluarga. Orang tua yang dipilih berjumlah 5 orang. Meskipun jumlah anak usia dini di TK Kasih Ibu Kaibobu pada kelompok usia 5–6 tahun sebanyak 29 anak, berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa sebanyak 14 anak atau sekitar 44% dari total siswa telah menggunakan Android dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penelitian ini hanya melibatkan 5 orang tua sebagai informan. Alasan pemilihan 5 orang tua tersebut adalah karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana tujuan penelitian bukan untuk menggeneralisasi hasil ke seluruh populasi, melainkan untuk memahami secara mendalam fenomena peran orang tua dalam penggunaan Android. Lima orang tua dipilih karena memenuhi kriteria, yaitu:

1. Memiliki anak yang aktif menggunakan Android.
2. Aktif mendampingi anak saat menggunakan Android.
3. Bersedia memberikan informasi mendalam melalui wawancara.

Selain itu, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data dengan melibatkan kepala sekolah dan guru kelas, sehingga data yang diperoleh sudah diverifikasi dari tiga perspektif berbeda, yaitu sekolah dan orang tua. Jumlah informan ini dianggap cukup untuk mencapai data saturation, yaitu kondisi ketika informasi yang diperoleh dari informan tambahan sudah tidak memberikan temuan baru yang signifikan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan di dua lokasi, yaitu TK Kasih Ibu Kaibobu dan rumah informan orang tua siswa. TK Kasih Ibu Kaibobu digunakan untuk mengamati perilaku anak di sekolah, mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas, serta mengumpulkan dokumen sekolah. Sementara itu, rumah informan orang tua digunakan untuk mengamati kebiasaan anak menggunakan Android di rumah serta mewawancarai orang tua mengenai peran mereka dalam mendampingi dan mengatur penggunaan Android.

1. Observasi

Observasi dilakukan di dua lokasi penelitian, yaitu di TK Kasih Ibu Kaibobu dan di rumah informan orang tua siswa. Observasi di TK Kasih Ibu Kaibobu dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai perilaku anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kemampuan bersosialisasi, dan kepatuhan terhadap aturan.

Observasi di rumah informan orang tua dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kebiasaan anak menggunakan Android di rumah serta pengaruhnya terhadap perilaku anak.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam agar peneliti memperoleh informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Wawancara dilakukan di dua lokasi, yaitu di TK Kasih Ibu Kaibobu dan di rumah informan orang tua. Informan yang diwawancarai terdiri atas:

1. Kepala sekolah TK Kasih Ibu Kaibobu, untuk memperoleh informasi mengenai kebijakan sekolah, kondisi umum perkembangan peserta didik, serta hubungan antara sekolah dan orang tua dalam membina karakter anak.
2. Satu guru kelas kelompok usia 5–6 tahun, untuk memperoleh informasi mengenai perilaku anak di sekolah, perkembangan karakter anak selama proses pembelajaran, serta pengamatan guru terhadap dampak penggunaan Android terhadap karakter anak.
3. Peneliti mewawancarai lima orang tua informan di TK Kasih Ibu Kaibobu menggunakan pedoman wawancara. Tujuannya adalah untuk memperoleh data mendalam mengenai strategi orang tua dalam pendampingan, pengawasan, pengaturan durasi, seleksi konten, penegakan aturan, dan keteladanan dalam penggunaan Android di lingkungan keluarga.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan meliputi:

Dokumen dari TK Kasih Ibu Kaibobu, seperti profil sekolah, data guru dan peserta didik, visi dan misi sekolah, struktur organisasi, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan

IAKN AMBON

dengan penggunaan Android dan pembentukan karakter anak usia dini. Dokumen dari informan orang tua berupa foto saat wawancara.

3.5 Teknik Keabsahan Data.

Dalam rangka memastikan kualitas dan keabsahan data penelitian, digunakan beberapa teknik keabsahan data sebagaimana direkomendasikan oleh Moleong (2017), yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi sumber

Dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari beberapa sumber, yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan orang tua. Data hasil wawancara dari setiap informan dibandingkan untuk mengetahui kesesuaian informasi mengenai penggunaan Android oleh anak usia dini serta peran orang tua dalam membentuk karakter anak.

Selain itu, peneliti juga membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi yang dilakukan di dua lokasi penelitian, yaitu TK Kasih Ibu Kaibobu dan rumah informan orang tua. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Kasih Ibu Kaibobu, peneliti menemukan bahwa terdapat perbedaan perilaku anak terkait karakter disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, dan kemampuan bersosialisasi. Beberapa anak yang penggunaan Android-nya di rumah disertai pendampingan dan aturan yang jelas dari orang tua cenderung lebih disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih bertanggung jawab terhadap tugas, dan lebih mudah mengendalikan diri ketika diminta berhenti bermain atau beralih ke kegiatan lain. Sebaliknya, beberapa anak yang penggunaan Android-nya di rumah kurang mendapat pendampingan dan aturan dari orang tua

cenderung lebih sulit berkonsentrasi, lebih mudah terdistraksi, kurang disiplin terhadap aturan kelas, dan lebih sulit berinteraksi dengan teman sebaya.

Temuan observasi ini kemudian dibandingkan dengan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas mengenai perilaku anak di sekolah, wawancara dengan orang tua mengenai pendampingan di rumah, serta dokumen sekolah yang mendukung. Dengan demikian, data yang diperoleh dari berbagai sumber dapat saling melengkapi dan memperkuat keabsahan temuan penelitian.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil wawancara dengan informan kemudian dicek kembali melalui hasil observasi di lapangan dan dokumen pendukung, sehingga data yang diperoleh lebih akurat.

Sebagai contoh, informasi dari orang tua mengenai aturan penggunaan Android di rumah dicek melalui observasi langsung di rumah informan untuk melihat apakah aturan tersebut benar-benar diterapkan. Demikian pula, informasi dari guru mengenai perilaku anak di sekolah dicek melalui observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumen sekolah seperti profil sekolah, data siswa, dan catatan guru digunakan untuk memperkuat keabsahan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dilakukan dengan mengumpulkan data pada waktu yang berbeda untuk melihat konsistensi jawaban informan. Pengumpulan data dilakukan lebih dari satu kali, yaitu

pada pagi hari saat kegiatan pembelajaran berlangsung di TK Kasih Ibu Kaibobu dan pada sore saat mengunjungi rumah informan orang tua.

Peneliti melakukan wawancara dan observasi pada waktu yang berbeda untuk memastikan bahwa informasi yang diberikan oleh informan konsisten dan tidak berubah-ubah. Jika terdapat perbedaan informasi pada waktu yang berbeda, peneliti melakukan klarifikasi lebih lanjut kepada informan untuk memperoleh data yang lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dengan penerapan ketiga teknik triangulasi tersebut, peneliti berupaya memastikan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini memiliki tingkat keabsahan yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

IAKN AMBON

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Identitas Wilayah	**Keterangan**
Desa	Kaibobu
Kecamatan	Seram Barat
Kabupaten	Seram Bagian Barat
Provinsi	Maluku

4.1.1. Riwayat Berdirinya TK Kasih Ibu Kaibobu

TK Kasih Ibu Kaibobu merupakan salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada di Desa Kaibobu, Kecamatan Seram Barat, Kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. Sekolah ini didirikan oleh Yayasan Sosial Kasih Ibu sebagai wujud kepedulian terhadap pentingnya pendidikan bagi anak usia dini sebelum memasuki jenjang sekolah dasar.

TK Kasih Ibu Kaibobu mulai beroperasi pada tanggal 17 Juli 2000. Pada awal pendiriannya, kegiatan belajar mengajar masih dilaksanakan di Balai Desa Kaibobu karena sekolah belum memiliki gedung sendiri. Meskipun dengan sarana dan prasarana yang terbatas, proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik berkat dukungan yayasan, pemerintah, masyarakat, dan orang tua peserta didik.

Seiring berjalannya waktu, TK Kasih Ibu Kaibobu terus berkembang, baik dari segi jumlah peserta didik, tenaga pendidik, maupun fasilitas pembelajaran. Sekolah ini berkomitmen memberikan layanan pendidikan yang berkualitas dengan menekankan perkembangan seluruh aspek perkembangan anak, meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni melalui kegiatan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Saat ini, TK Kasih Ibu Kaibobu menjadi salah satu lembaga PAUD yang dipercaya masyarakat Desa Kaibobu sebagai tempat pendidikan bagi anak usia dini. Selain melaksanakan kegiatan pembelajaran, sekolah juga menjalin kerja sama dengan orang tua dalam mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan pembentukan karakter anak usia dini.

4.1.2. Profil Lembaga

Secara kelembagaan, TK Kasih Ibu Kaibobu memiliki profil sebagai berikut :

Nama Sekolah : TK Kasih Ibu Kaibobu

NPSN : 69938289

Status : Swasta

Alamat : Desa Kaibobu

Kecamatan : Seram Barat

Kabupaten : Seram Bagian Barat

Provinsi : Maluku

Akreditasi : BAIK (B)

Status Kepemilikan : Yayasan

Luas Tanah : 18 x 20 m^3

Jumlah Rombel : 2

IAKN AMBON

4.1.3. Visi, Misi, dan Tujuan TK Kasih Ibu Kaibobu

Visi yang dimiliki oleh TK Kasih Ibu Kaibobu, yaitu meletakan modal dasar Indonesia bagi anak usia dini yang unggul bermutu dan berakhlak mulia serta terjangkau oleh Indonesia.

Misi TK Kasih Ibu Kaibobu, yaitu :

1. Menciptakan anak Indonesia yang menguasai ilmu pengetahuan sebagai modal dasar dalam mendidik, membina serta memberdayakan anak – anak bangsa.
2. Menanamkan keimanan, membekali ilmu dan berakhlak mulia.

Tujuan TK Kasih Ibu Kaibobu yaitu :

1. Menanamkan budi pekerti yang baik.
2. Mengembangkan potensi anak secara maksimal melalui keteladanan dan pembiasaan.

Tabel 4.1.3.

Struktur Organisasi TK Kasih Ibu Kaibobu

Posisi	**Nama**
Ketua Yayasan	Dr. H. Pessireron
Kepala Sekolah	Ny. R.T. Serang, S.Pd
Tenaga Administrasi	Ny. Dian. Madjid, SE
Tenaga Pendidik	Marcelita. Pessireron, S.Pi

4.1.4. Keadaaan Peserta Didik

Tabel 4.1.4.

Jumlah Siswa Kelompok Usia 5–6 Tahun

No	NIS	Nama siswa	Jenis kelamin	Tempat, Tanggal Lahir	Kelas	Sudah Memiliki Android
1	790	Albert Patirousamal	L	Waisarisa, 02-11-2020	B	Belum
2	791	Alfando. R Kuhuwael	L	Ambon, 07-12-2020	B	Belum
3	792	Bersan. F Hanoatubun	L	Kaibobu, 24-03-2020	B	Sudah
4	793	Christian. R kakihary	L	Kaibobu, 23-07-2020	B	Belum
5	794	Dave. Kuhuwael	L	Ambon, 25-04-2020	B	Sudah
6	795	Devano. Passal	L	Kaibobu, 08-04-2020	B	Sudah
7	796	Edo. Laka	L	Kaibobu, 16-10-2020	B	Belum
8	770	Given. Kuhumarua	L	Kaibobu, 10-05-2020	B	Sudah
9	780	Hendrik. Puttileihalat	L	Kaibobu, 10-12-2020	B	Belum
10	781	Jeklin. P. Puttileihalat	P	Kaibobu, 31-07-2020	B	Belum
11	782	Jen. H. Wattimole	P	Kaibobu, 03-01-2020	B	Sudah
12	783	Julio. Kakisina	L	Kaibobu, 1 Januari 2020	B	Belum
13	784	Herlin. Kuhuwael	P	Ambon, 03-08-2020	B	Belum

14	785	Lifia. Z. Riupasaa	P	Kaibobu, 20-02-2020	B	Sudah
15	786	Melgifson.Y. Mattinahoruw	L	Kaibobu, 16-07-2020	B	Sudah
16	787	Marthen.P. Mattinahoruw	L	Kaibobu, 14-08-2019	B	Sudah
17	788	Rixon. Seimauhira	L	Kaibobu, 17-09-2020	B	Belum
18	789	Semi. Pesireron	L	Kaibobu, 04-08-2020	B	Sudah
19	790	Semi. H. Puttileihalat	L	Kaibobu, 29-04-2020	B	Belum
20	791	Stevania. Gaytedy	P	Kaibobu, 01-03-2020	B	Sudah
21	792	Semi. Kakisina	L	Kaibobu, 28-04-2020	B	Belum
22	793	Sheryl.S Mattinahoruw	P	Kaibobu, 07-08-2019	B	Belum
23	794	Valensia akollo	P	Kaibobi, 14-02-2020	B	Sudah
24	795	Xavier.M Puttileihalat	L	Kaibobu, 15-06-2019	B	Belum
25	796	Gian. G puttileihalat	L	Kaibobu, 09-05-2020	B	Belum
26	797	Yani. D lumoly	L	Kaibobu, 20-09-2020	B	Sudah
27	798	Yusuf. Tarantein	L	Kaibobu, 16-06-2020	B	Belum
28	799	Mitami.F puttileihalat	P	Kaibobu, 27-09-2019	B	Sudah
29	800	Annet.S. J. Kuhuwael	P	Jayapura, 13-07-2021	B	Sudah

Peserta didik di TK Kasih Ibu Kaibobu pada kelompok usia 5-6 tahun berjumlah 29 siswa, yang berasal dari Desa Kaibobu. Dengan jumlah anak perempuan 9 orang dan anak laki-laki 20 orang. Kelompok usia 5-6 tahun dengan jumlah peserta didik 29 siswa anak di jadikan satu kelas karena keterbatasan ruang yang ada. Tentunya ini sangat menggangu proses pembelajaran anak mengingat untuk standar PAUD bagi kelompok usia 5-6 tahun adalah 1 berbanding 15. Artinya satu kelas hanya terdiri dari 15 anak dan 1 orang guru.

4.1.5. Keadaan Guru TK Kasih Ibu Kaibobu

Guru adalah seorang pendidik yang diberikan kepercayaan untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didiknya dengan penuh kasihsayangdan mendidik anak agar kelak menjadi anak yang berkarakter, berbudi pekerti, dan berakhlak mulia.

Tabel 4.1.5.

Data Guru TK Kasih Ibu Kaibobu Kelompok Usia 5–6 Tahun

No	Nama	Pendidikan	Jabatan	NIP	Jenis kelamin
1	Ny.R.T Serang, S.Pd	S1	Kepala sekolah	197009042008 012018	P
2	Marselita Pessireron, S.Pi	S1	Guru	-	P

TK Kasih Ibu Kaibobu memiliki tenaga pendidik yang bertugas merencanakan, melaksanakan, membimbing, serta mengevaluasi proses pembelajaran anak usia dini. Guru berupaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aman, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

4.1.6. Keadaan Sarana dan Prasarana TK Kasih Ibu Kaibobu

Untuk mendukung proses pembelajaran, TK Kasih Ibu Kaibobu memiliki berbagai sarana dan prasarana yang memadai. Fasilitas yang tersedia antara lain ruang kelas, ruang kepala sekolah, meja dan kursi belajar anak, papan tulis, Alat Permainan Edukatif (APE), buku-buku pembelajaran, media pembelajaran, alat tulis, kamar mandi, halaman bermain, serta berbagai permainan luar ruangan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik anak.

Sarana dan prasarana tersebut dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga anak dapat belajar melalui bermain sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki yaitu pada tabel berikut.

Tabel 4.1.6.

Keadaan Sarana dan Prasarana TK Kasih Ibu Kaibobu

No	Sarana dan Prasarana	Keadaan	Jumlah
1	Gedung	Baik	1
2	Ruang kelas	Baik	2
3	Ruang kepala sekolah	Baik	1
4	Penghapus	Baik	2
5	Meja	Baik	24
6	Kursi	Baik	25
7	Papan tulis	Baik	2
8	Berkas administrasi TK	Baik	2 set
9	Kotak obat-obatan P3K	Baik	1
10	Jam dinding	Baik	2
11	Gambar presiden	Baik	6
12	Sapu	Baik	3
13	Tempat sampah	Baik	3

14	Alat ukur lingkar kepala	Baik	1
15	Alat timbang	Baik	1
16	Alat ukur tinggi	Baik	2
17	Buku baca	Baik	50 bh
18	Lemari	Baik	2
19	Rak buku	Baik	2
20	Bendera	Baik	3
21	Rak mainan	Baik	2

Dari tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa di TK Kasih Ibu Kaibobu Kecamatan Seram Barat Kabupaten Seram Bagian Barat tidak hanya memiliki sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran namun memiliki sarana pembelajaran dan alat permainan sebagai alat bantu pembelajaran dan sumber bagi peserta didik. Alat parmainan dan sarana prasarana tersebut antara lain adalah:

Tabel 4.1.6.
Data Alat Permainan dan Prasarana TK Kasih Ibu Kaibobu

No	Alat permainan	Keadaan	Jumlah
1	Ayunan	Baik	2
2	Jungkat-jungkit	Baik	1
3	Perosotan	Baik	1
4	Bola-bola kecil	Baik	1
5	APE	Baik	1
6	Kartu huruf dan angka	Baik	1
7	Alat permainan rumah tangga	Baik	1
8	Mainan dokter	Baik	1

9	Bola dan keranjang basket	Baik	1
10	Balok bentuk	Baik	1 box

4.2 Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, hasil penelitian ini disajikan dalam tiga sub-bab, yaitu: (1) penggunaan Android oleh anak usia dini di TK Kasih Ibu Kaibobu, (2) karakter anak usia dini yang menggunakan Android, dan (3) peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android.

4.2.1 Penggunaan Android oleh Anak Usia Dini di TK Kasih Ibu Kaibobu

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan lima orang tua informan, diperoleh gambaran mengenai penggunaan Android oleh anak usia dini di TK Kasih Ibu Kaibobu.

Peneliti mewawancarai informan tentang usia anak mulai menggunakan Android .

Ibu Ronia Serang selaku kepala sekolah mengatakan “Rata-rata anak mulai menggunakan Android sejak umur sekitar lima tahun. Pada usia itu mereka sudah tahu cara membuka video atau permainan sendiri.”

Ibu Priskila juga mengatakan hal yang sama bahwa “Sejak usia 5 tahun anak mulai menggunakan Android.”

Dan ibu Susana mengatakan hal yang sama “Anak mulai menggunakan Android sejak sekitar usia 4 tahun. Awalnya hanya sesekali ketika meminjam HP orang tua untuk menonton video anak-anak.”

Berdasarkan hasil wawancara, anak-anak di TK Kasih Ibu Kaibobu mulai menggunakan Android pada usia yang bervariasi. Kepala sekolah menyatakan bahwa rata-rata anak mulai menggunakan Android sejak umur sekitar lima tahun. Hal ini sejalan dengan keterangan orang tua pertama yang mengungkapkan bahwa anaknya mulai menggunakan Android sejak usia 5 tahun. Sementara itu, orang tua kedua menyebutkan bahwa anaknya mulai menggunakan Android sejak usia 4 tahun, awalnya hanya sesekali ketika meminjam HP orang tua untuk menonton video anak-anak.

Temuan ini menunjukkan bahwa anak usia dini di TK Kasih Ibu Kaibobu telah terpapar teknologi Android sejak usia prasekolah, yaitu pada rentang usia 4–5 tahun. Pada usia tersebut, anak berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional menurut Piaget, di mana anak mulai mampu menggunakan simbol, bahasa, dan gambar untuk memahami lingkungan, namun masih membutuhkan pengalaman yang konkret dan pendampingan dari orang dewasa.

Selanjutnya peneliti menggali informasi informan tentanh kepemilikan perangkat

Ibu Priskila mengatakan “Anak memiliki Android milik sendiri.”

Didukung oleh ibu Susana yang mengatakan bahwa “Anak belum memiliki Android sendiri dan masih menggunakan HP milik orang tua.”

Kepala sekolah juga menambahkan bahwa sebagian besar anak menggunakan Android di rumah bersama orang tua, tetapi ada juga yang sudah menggunakan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa

terdapat variasi dalam kepemilikan perangkat Android di kalangan anak usia dini di TK Kasih Ibu Kaibobu.

Mengenai kepemilikan perangkat, terdapat perbedaan antara kedua informan orang tua. Orang tua pertama mengungkapkan bahwa anaknya memiliki Android sendiri, sedangkan orang tua kedua menyebutkan bahwa anaknya belum memiliki Android sendiri dan masih menggunakan HP milik orang tua.

Kemudian peneliti mewawancarai informan untuk mengetahui durasi dan frekuensi penggunaan

Ibu Priskila mengatakan "Sekitar 1–2 jam anak menggunakan Android setiap hari."

Dan Ibu Susana "Biasanya sekitar 1–2 jam sehari, tetapi waktunya tidak selalu sama tergantung kegiatan dan kesibukan anak."

Kepala sekolah juga mengonfirmasi bahwa sebagian besar orang tua sudah mulai membatasi waktu bermain Android, biasanya sekitar satu sampai dua jam dalam sehari. Namun, durasi ini dapat bervariasi tergantung pada kegiatan dan kesibukan anak serta pengawasan orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara, durasi penggunaan Android oleh anak berkisar antara 1–2 jam per hari. Kedua orang tua informan menyebutkan batas waktu yang serupa, yaitu sekitar satu sampai dua jam dalam sehari.

Mengenai waktu penggunaan, ibu Priskila mengungkapkan bahwa anaknya biasanya menggunakan Android setelah selesai belajar dan sebelum tidur malam, serta sesudah bangun tidur siang. Sedangkan, Ibu susana menyebutkan bahwa anaknya menggunakan Android setelah selesai belajar, mengerjakan tugas, dan melakukan kegiatan lainnya, serta pada waktu senggang.

IAKN AMBON

Ibu priskila mengatakan “Kapan biasanya anak menggunakan Android? Setelah selesai belajar dan sebelum tidur malam juga sesudah bangun tidur siang.”

Dan Ibu Susana mengatakan “Biasanya setelah selesai belajar, mengerjakan tugas, dan melakukan kegiatan lainnya. Anak juga biasanya menggunakan Android pada waktu senggang.”

Dengan demikian, penggunaan Android oleh anak umumnya dilakukan pada waktu-waktu tertentu, yaitu setelah anak menyelesaikan kewajiban belajar atau tugas, dan tidak pada saat jam belajar atau kegiatan utama lainnya.

Temuan tambahan dari tiga informan lain menunjukkan variasi dalam pola durasi dan frekuensi penggunaan. Informan 1 (Maria Passal) menyatakan bahwa anaknya menggunakan Android sekitar 2–3 kali sehari dengan durasi 30 menit hingga 1 jam per sesi, sering kali digunakan saat orang tua sibuk memasak. Hal ini sedikit berbeda dengan Informan 2 (Lissa Gaytedy) yang membatasi penggunaan hanya 1–2 kali sehari (sore dan malam) dengan total maksimal 1 jam, serta Informan 3 (Sany Akollo) yang menerapkan aturan paling ketat, yaitu hanya 30 menit sekali sehari dan khusus pada akhir pekan saja. Variasi ini menunjukkan bahwa meskipun rata-rata umum di sekolah adalah 1–2 jam, terdapat perbedaan signifikan dalam penerapan batasan waktu tergantung pada kesadaran dan kesibukan orang tua.

Di lanjutkan dengan Peneliti mewawancari informan untuk mengetahui jenis kegiatan yang dilakukan anak di Android

Ibu Kepala Sekolah mengatakan “Anak-anak biasanya menggunakan Android untuk menonton video kartun, lagu anak, video belajar huruf dan angka, serta bermain game yang sederhana.”

Guru kelas ibu Ita juga mengungkapkan hal serupa, bahwa anak-anak biasanya menggunakan Android untuk menonton YouTube, melihat film kartun, mendengarkan lagu anak-anak, bermain permainan sederhana, dan menonton video pembelajaran. Video pembelajaran tersebut biasanya berisi huruf, angka, warna, dan bentuk.

Ibu Priskila menyebutkan bahwa anaknya menggunakan Android untuk menonton film kartun di YouTube, main game, dan belajar mengenal huruf, warna, angka, serta menyambung huruf dari YouTube. Dan ibu susana menambahkan bahwa anaknya menggunakan Android untuk menonton video, bermain game, mencari informasi sederhana, dan terkadang digunakan untuk membantu mengerjakan tugas sekolah.

Ibu Priskila mengatakan"Biasanya anak menggunakan Android untuk menonton film kartun di YouTube, main game, dan belajar mengenal huruf, warna, angka, juga menyambung huruf dari YouTube."

Ibu Susana mengatakan "Biasanya untuk menonton video, bermain game, mencari informasi sederhana, dan terkadang digunakan untuk membantu mengerjakan tugas sekolah."

Berdasarkan hasil wawancara, anak-anak menggunakan Android untuk berbagai kegiatan, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Kepala sekolah menyebutkan bahwa anak-anak biasanya menggunakan Android untuk menonton video kartun, lagu anak, video belajar huruf dan angka, serta bermain game yang sederhana.

Aplikasi atau tontonan yang paling sering diakses anak adalah YouTube, terutama untuk film kartun dan video pembelajaran. Orang tua kedua juga menyebutkan bahwa anaknya sesekali menggunakan aplikasi pembelajaran.

Ibu Priskila juga mengatakan“Aplikasi atau tontonan apa yang paling sering diakses anak? YouTube film kartun.”

Dan di lanjutkan oleh Ibu Susana bahwa “Anak paling sering menonton YouTube dan bermain game anak. Sesekali juga menggunakan aplikasi pembelajaran.”

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android oleh anak usia dini di TK Kasih Ibu Kaibobu lebih dominan untuk kegiatan hiburan (menonton film kartun dan bermain game), namun juga dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran (mengenal huruf, angka, warna, dan bentuk melalui video edukasi).

Hal ini diperkuat oleh keterangan informan tambahan. Informan 1 menyebutkan anaknya mengakses YouTube Kids untuk lagu anak seperti Baby Shark dan Nussa Rara, serta game puzzle sederhana. Informan 2 lebih selektif dengan memilih konten edukatif seperti video belajar huruf ABC dan lagu rohani, sementara Informan 3 membatasi konten hanya pada video sains anak dan edukasi hewan tanpa game sama sekali untuk menghindari kecanduan. Meskipun jenis kontennya bervariasi, platform YouTube tetap menjadi sumber utama tontonan bagi ketiga informan tersebut.

Selanjutnya peneliti mewawancarai informan untuk mengetahui pendampingan dalam penggunaan Android

Ibu Priskila menjawab “Apakah anak menggunakan Android sendiri atau didampingi? Sendiri tetapi dikontrol.”

Di jawab juga oleh ibu susana “Sebisa mungkin didampingi, terutama ketika menonton video atau mengakses sesuatu yang baru. Kalau sudah menggunakan aplikasi yang biasa dipakai, terkadang anak menggunakannya sendiri.”

Ibu Kepala Sekolah menjawab “Ada orang tua yang selalu mendampingi anak, tetapi ada juga yang belum bisa mendampingi karena sibuk bekerja.”

Ibu Ita selaku guru kelas menjawab “Menurut saya peran orang tua sangat penting karena anak lebih banyak menggunakan Android di rumah. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan Android, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, dan mendampingi anak saat menggunakan Android.”

Mengenai pendampingan, terdapat perbedaan praktik antara kedua informan orang tua. Ibu Priskila mengungkapkan bahwa anaknya menggunakan Android sendiri tetapi dikontrol, sedangkan orang tua kedua menyebutkan bahwa anaknya sebisa mungkin didampingi, terutama ketika menonton video atau mengakses sesuatu yang baru.

Kepala sekolah juga menyebutkan bahwa ada orang tua yang selalu mendampingi anak, tetapi ada juga yang belum bisa mendampingi karena sibuk bekerja. Guru kelas menekankan bahwa peran orang tua sangat penting karena anak lebih banyak menggunakan Android di rumah.

Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat pendampingan orang tua dalam penggunaan Android oleh anak bervariasi, tergantung pada kesibukan dan kesadaran orang tua akan pentingnya pengawasan.

Data dari informan tambahan mengonfirmasi variasi tingkat pendampingan tersebut. Informan 1 mengakui melakukan pendampingan situasional; ia mendampingi aktif jika ada waktu dengan bertanya tentang konten, namun membiarkan anak main sendiri jika sedang sibuk. Sebaliknya, Informan 2 melakukan pendampingan intensif hampir setiap saat karena keterbatasan jumlah perangkat di rumah. Tingkat pendampingan tertinggi ditunjukkan oleh Informan 3 yang selalu mendampingi 100% dengan metode diskusi kritis ("Menurut Adik ini bagus tidak?") dan membatasi penggunaan HP hanya saat orang tua berada di rumah.

Peneliti mewawancarai Informan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Android terhadap proses belajar di Sekolah

Ibu Kepala Sekolah mengatakan “Pengaruhnya ada. Beberapa anak masih semangat belajar, tetapi ada juga yang kurang fokus karena lebih sering membicarakan game atau video yang tonton.”

Ibu guru ita menjawab “Beberapa anak yang sering menggunakan Android terlihat sulit berkonsentrasi saat guru menjelaskan pelajaran. Mereka mudah bosan, kurang fokus, dan sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah. Namun, ada juga anak yang lebih cepat mengenal huruf dan angka karena sering menonton video pembelajaran.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, penggunaan Android memiliki pengaruh terhadap proses belajar anak di sekolah. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa pengaruhnya ada, beberapa anak masih semangat belajar, tetapi ada juga yang kurang fokus karena lebih sering membicarakan game atau video yang mereka tonton.

Guru kelas juga menyebutkan bahwa beberapa anak yang sering menggunakan Android terlihat sulit berkonsentrasi saat guru menjelaskan pelajaran. Mereka mudah bosan, kurang fokus, dan sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah. Namun, ada juga anak yang lebih cepat mengenal huruf dan angka karena sering menonton video pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Android memiliki dampak ganda terhadap proses belajar anak di sekolah. Di satu sisi, Android dapat membantu anak lebih cepat mengenal huruf dan angka melalui video pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan Android yang berlebihan dapat mengurangi fokus dan konsentrasi anak selama pembelajaran di kelas.

4.2.2 Karakter Anak Usia Dini yang Menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan lima orang tua informan, diperoleh gambaran mengenai karakter anak usia dini yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu. Karakter anak yang dikaji dalam penelitian ini meliputi empat aspek, yaitu disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, dan kemampuan bersosialisasi.

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan Android memengaruhi kedisiplinan anak, baik di rumah maupun di sekolah. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa penggunaan Android yang terlalu lama dapat membuat anak menjadi kurang disiplin dan lebih sulit diarahkan.

1 .Disiplin

Peneliti mewawancarai Kepala Sekolah untuk mengetahui kedisiplinan anak dalam mengunakan Android "Iya, ada pengaruhnya. Kalau digunakan terlalu lama, anak menjadi kurang disiplin dan lebih sulit diarahkan."

Kepala Sekolah "Yang paling terlihat adalah disiplin, kesabaran, tanggung jawab, dan kemampuan anak bergaul dengan teman."

Di perkuat juga dengan jawaban ibu ita selaku wali kelas yang mengatakan bahwa "Ya, terdapat perubahan karakter pada beberapa anak. Anak menjadi kurang sabar, lebih mudah marah ketika keinginannya tidak dipenuhi, dan terkadang kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas. Perubahan ini lebih sering terlihat pada anak yang menggunakan Android tanpa pendampingan orang tua."

Guru kelas juga mengamati bahwa terdapat perubahan karakter pada beberapa anak akibat penggunaan Android. Anak menjadi kurang sabar, lebih mudah marah ketika keinginannya tidak

IAKN AMBON

dipenuhi, dan terkadang kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas. Perubahan ini lebih sering terlihat pada anak yang menggunakan Android tanpa pendampingan orang tua.

Kepala sekolah juga menyebutkan bahwa karakter yang paling sering terlihat berubah adalah disiplin, kesabaran, tanggung jawab, dan kemampuan anak bergaul dengan teman.

Mengenai kedisiplinan dalam mengikuti aturan penggunaan Android di rumah, orang ibu priskila mengungkapkan bahwa anaknya mampu mengikuti aturan, yaitu Android hanya boleh dipegang setelah belajar dan mengerjakan PR atau setelah bangun tidur siang. Jika anak melanggar aturan, Android akan disita selama beberapa hari sampai anak mengakui kesalahannya dan tidak mengulang lagi.

"Ada aturan penggunaan Android di rumah. Android boleh dipegang setelah belajar dan mengerjakan PR atau setelah bangun tidur siang. Jika tidak belajar dan tidak tidur siang, Android tidak boleh dipegang."

"Apa yang dilakukan jika anak melanggar aturan tersebut? Ya Android disita selama beberapa hari sampai anak mengakui kesalahannya dan tidak mengulang lagi."

Ibu susana juga menyebutkan bahwa ada aturan penggunaan Android di rumah, yaitu anak tidak boleh menggunakan Android saat makan, belajar, dan menjelang tidur. Anak juga harus menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum bermain Android. Jika anak melanggar, orang tua memberikan teguran dan menjelaskan alasan aturan tersebut. Jika anak tetap melanggar, waktu penggunaan Android akan dikurangi atau untuk sementara tidak diperbolehkan menggunakan Android.

"Ada aturan penggunaan Android di rumah. Anak tidak boleh menggunakan Android saat makan, belajar, dan menjelang tidur. Anak juga harus menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum bermain Android."

"Apa yang dilakukan jika anak melanggar aturan tersebut? Saya memberikan teguran dan menjelaskan alasan aturan tersebut. Jika anak tetap melanggar, waktu penggunaan Android akan dikurangi atau untuk sementara tidak diperbolehkan menggunakan Android."

Temuan dari tiga informan tambahan menunjukkan variasi tingkat konsistensi penegakan aturan disiplin di rumah. Informan 1 (Maria Passal) menetapkan aturan batas waktu 1 jam dan larangan membawa HP ke kamar, namun mengakui adanya ketidakkonsistenan; ia sering memberikan kelonggaran waktu ketika merasa lelah atau sedang menerima tamu. Sebaliknya, Informan 2 (Lissa Gaytedy) menerapkan disiplin yang sangat ketat dengan sistem peringatan 10 menit dan 5 menit sebelum waktu habis, serta sanksi penyitaan HP selama 2-3 hari jika anak menolak berhenti. Tingkat konsistensi tertinggi ditunjukkan oleh Informan 3 (Sany Akollo) memaksimalkan 30 menit hanya di akhir pekan, dengan sanksi penyitaan 1 minggu dan dukungan penuh dari suami, sehingga anaknya jarang melakukan protes.

Mengenai respons anak ketika diminta berhenti menggunakan Android, Ibu Priskila mengungkapkan bahwa anaknya pernah sulit berhenti dan mudah marah ketika Android diambil, terutama jika sedang serius dengan film kartun.

"Apakah anak pernah sulit berhenti menggunakan Android? Ya pernah."

"Apakah anak menjadi mudah marah ketika Android diambil? Ya pernah, kalau tidak dikontrol anak kan serius dengan film kartun dan sering suka ngambek kalau disuruh istirahat menggunakan Android."

Ibu Susana juga menyebutkan bahwa anaknya pernah sulit berhenti menggunakan Android, terutama ketika sedang asyik bermain. Namun, biasanya setelah diberi pengertian dan dibiasakan dengan aturan, anak mulai bisa menerima.

"Apakah anak pernah sulit berhenti menggunakan Android? Pernah. Kadang anak masih ingin melanjutkan bermain atau menonton walaupun waktunya sudah selesai."

"Apakah anak menjadi mudah marah ketika Android diambil? Sesekali iya, terutama ketika sedang asyik bermain. Namun biasanya setelah diberi pengertian dan dibiasakan dengan aturan, anak mulai bisa menerima."

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan anak dalam penggunaan Android sangat bergantung pada aturan dan pengawasan orang tua. Anak yang memiliki aturan jelas dan konsisten cenderung lebih disiplin, sedangkan anak yang kurang mendapat pengawasan cenderung lebih sulit diarahkan dan kurang disiplin.

2. Tanggung Jawab

Mengenai tanggung jawab, hasil wawancara menunjukkan bahwa anak-anak di TK Kasih Ibu Kaibobu umumnya sudah mulai diajarkan untuk menyelesaikan kewajiban sebelum menggunakan Android. Orang tua pertama menyebutkan bahwa Android hanya boleh dipegang setelah anak belajar dan mengerjakan PR.

Ibu Priskila mengatakan "Android boleh dipegang setelah belajar dan mengerjakan PR atau setelah bangun tidur siang."

Ibu Susana juga mengungkapkan hal serupa, bahwa anak harus menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum bermain Android.

"Anak juga harus menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum bermain Android."

Mengenai kemampuan anak mengatur diri sendiri dalam penggunaan Android, Ibu Priskil mengungkapkan bahwa anaknya menggunakan Android sendiri tetapi dikontrol. Ibu Susana menyebutkan bahwa anaknya sebisa mungkin didampingi, terutama ketika menonton video atau mengakses sesuatu yang baru. Kalau sudah menggunakan aplikasi yang biasa dipakai, terkadang anak menggunakannya sendiri.

Ibu Priskila mengatakan "Apakah anak menggunakan Android sendiri atau didampingi? Sendiri tetapi dikontrol."

Ibu Susana mengatakan"Sebisa mungkin didampingi, terutama ketika menonton video atau mengakses sesuatu yang baru. Kalau sudah menggunakan aplikasi yang biasa dipakai, terkadang anak menggunakannya sendiri."

Guru kelas juga menyebutkan bahwa upaya membentuk karakter tanggung jawab di sekolah dilakukan dengan membiasakan anak untuk menaati aturan kelas, berbagi dengan teman, merapikan alat bermain setelah digunakan, dan saling menghormati.

Didukung dengan Ibu Ita "Saya membiasakan anak untuk berdoa sebelum dan sesudah belajar, menaati aturan kelas, berbagi dengan teman, merapikan alat bermain setelah digunakan, dan saling menghormati."

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab anak dalam penggunaan Android dibentuk melalui aturan yang jelas di rumah, yaitu menyelesaikan kewajiban sebelum menggunakan Android, serta melalui pembiasaan di sekolah.

3. Pengendalian Diri

Mengenai pengendalian diri, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Android memengaruhi kemampuan anak dalam mengendalikan emosi dan keinginan. Kepala sekolah menyebutkan bahwa beberapa orang tua pernah bercerita bahwa anak sulit berhenti bermain Android dan kadang marah ketika Android diambil.

Kutipan Kepala Sekolah "Iya, beberapa orang tua pernah bercerita bahwa anak sulit berhenti bermain Android dan kadang marah ketika Android diambil."

Ibu Ita juga mengamati bahwa anak menjadi kurang sabar, lebih mudah marah ketika keinginannya tidak dipenuhi. Perubahan ini lebih sering terlihat pada anak yang menggunakan Android tanpa pendampingan orang tua.

Kutipan Guru Kelas "Anak menjadi kurang sabar, lebih mudah marah ketika keinginannya tidak dipenuhi, dan terkadang kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas."

Ibu priskila mengungkapkan bahwa penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anaknya. Kalau tidak dikontrol, anaknya serius dengan film kartun dan sering suka ngambek kalau disuruh istirahat menggunakan Android.

Kutipannya "Apakah penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anak? Ya, kalau tidak dikontrol anak kan serius dengan film kartun dan sering suka ngambek kalau disuruh istirahat menggunakan Android."

"Apakah anak pernah sulit berhenti menggunakan Android? Ya pernah."

"Apakah anak menjadi mudah marah ketika Android diambil? Ya perna.

Kemudian Ibu Susana menyebutkan bahwa penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anaknya. Kalau terlalu lama menggunakan Android, anaknya terkadang menjadi kurang

memperhatikan lingkungan sekitar dan lebih memilih bermain daripada melakukan kegiatan lain. Anaknya pernah sulit berhenti menggunakan Android, dan sesekali marah ketika Android diambil, terutama ketika sedang asyik bermain.

Kutipannya "Apakah penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anak? Pernah. Kalau terlalu lama menggunakan Android, anak terkadang menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan lebih memilih bermain daripada melakukan kegiatan lain."

"Apakah anak pernah sulit berhenti menggunakan Android? Pernah. Kadang anak masih ingin melanjutkan bermain atau menonton walaupun waktunya sudah selesai."

"Apakah anak menjadi mudah marah ketika Android diambil? Sesekali iya, terutama ketika sedang asyik bermain. Namun biasanya setelah diberi pengertian dan dibiasakan dengan aturan, anak mulai bisa menerima."

Dampak terhadap pengendalian diri emosional dan fisik juga dikonfirmasi secara rinci oleh informan tambahan. Informan 1 mengamati bahwa anaknya sering marah besar saat HP diambil dan menunjukkan dampak fisik berupa mata merah berlebihan. Informan 2 mencatat bahwa anaknya terkadang merengek jika tidak memegang HP, namun lebih memilih HP daripada bermain dengan teman. Informan 3 memberikan catatan penting mengenai dampak kognitif-emosional; meskipun anaknya tidak tantrum parah karena aturan yang ketat sejak awal, ia menyadari bahwa anak menjadi kurang sabar dan menginginkan segala sesuatu serba cepat (meniru kecepatan visual di video), serta menjadi kurang kreatif karena selalu menunggu hiburan dari layar.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pengendalian diri anak dalam penggunaan Android masih perlu dibimbing. Anak cenderung sulit berhenti dan mudah marah ketika penggunaan

Android dibatasi, terutama jika sedang asyik dengan tontonan atau permainan. Namun, dengan aturan dan pembiasaan yang konsisten, anak mulai belajar untuk mengendalikan diri.

4. Kemampuan Bersosialisasi

Mengenai kemampuan bersosialisasi, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Android memengaruhi interaksi anak dengan teman sebaya. Kepala sekolah menyebutkan bahwa karakter yang paling terlihat berubah adalah kemampuan anak bergaul dengan teman.

Peneliti kemudian mewawancarai lanjut Ibu Kepala Sekolah untuk mengetahui kemampuan bersosialisasi anak "Yang paling terlihat adalah disiplin, kesabaran, tanggung jawab, dan kemampuan anak bergaul dengan teman."

Ibu Ita juga mengamati bahwa sebagian anak masih dapat bermain dan berinteraksi dengan teman dengan baik. Namun, ada juga anak yang lebih suka bermain sendiri dan kurang aktif berinteraksi dengan teman. Anak tersebut lebih sering membicarakan permainan di Android daripada bermain secara langsung bersama teman-temannya.

Kutipannya "Sebagian anak masih dapat bermain dan berinteraksi dengan teman dengan baik. Namun, ada juga anak yang lebih suka bermain sendiri dan kurang aktif berinteraksi dengan teman. Anak tersebut lebih sering membicarakan permainan di Android daripada bermain secara langsung bersama teman-temannya."

Ibu Ita juga menyebutkan bahwa beberapa anak yang sering menggunakan Android terlihat kurang fokus dan sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah, yang dapat mengurangi interaksi sosial anak dengan teman sebaya.

IAKN AMBON

Kutipannya "Mereka mudah bosan, kurang fokus, dan sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah."

Di dukung oleh Ibu Priskila yang tidak menyebutkan secara eksplisit mengenai kemampuan sosialisasi anaknya, namun menyebutkan bahwa untuk mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android, ia bermain bersama teman sebaya dan dibelikan mainan anak-anak.

Kutipannya "Bagaimana cara Ibu mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android? Bermain bersama teman sebaya, dan juga dibelikan mainan anak-anak."

Ibu Susana menyebutkan bahwa untuk mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android, ia mengajak anak bermain di luar, membaca buku, membantu pekerjaan ringan di rumah, menggambar, atau bermain bersama keluarga. Dengan begitu, anak tidak hanya bergantung pada Android untuk hiburan.

Kutipannya "Bagaimana cara Ibu mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android? Saya mengajak anak bermain di luar, membaca buku, membantu pekerjaan ringan di rumah, menggambar, atau bermain bersama keluarga. Dengan begitu anak tidak hanya bergantung pada Android untuk hiburan."

Pergeseran pola sosialisasi dan peniruan perilaku juga terlihat pada ketiga informan tambahan. Informan 1 dan Informan 2 sepakat bahwa anak menjadi malas bermain di luar ruangan dan lebih memilih duduk diam atau bermain sendiri. Kedua informan juga mengamati adanya peniruan perilaku orang tua; anak Informan 1 pura-pura melakukan 'scroll' media sosial seperti ibunya, sedangkan anak Informan 2 pura-pura 'jualan' dan membalas chat seperti ibunya. Sebagai upaya mitigasi, Informan 3 secara aktif mengganti waktu layar dengan aktivitas fisik dan sosial seperti

membaca buku dan memasak bersama, yang berdampak positif pada kemampuan anak menjadi lebih kritis dan sering bertanya tentang lingkungan sekitarnya.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android dapat memengaruhi kemampuan bersosialisasi anak. Anak yang terlalu sering menggunakan Android cenderung lebih suka bermain sendiri dan kurang aktif berinteraksi dengan teman. Namun, dengan mengajak anak melakukan kegiatan lain bersama teman sebaya atau keluarga, orang tua dapat membantu meningkatkan kemampuan sosialisasi anak.

4.2.3 Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini yang Menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan lima orang tua informan, diperoleh gambaran mengenai peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu. Peran orang tua yang dikaji dalam penelitian ini meliputi: mengatur durasi penggunaan, memilih konten yang sesuai, mendampingi anak saat menggunakan Android, menetapkan aturan penggunaan, memberikan keteladanan, dan sinergi antara orang tua dan guru.

1. Mengatur Durasi Penggunaan

Berdasarkan hasil wawancara, orang tua di TK Kasih Ibu Kaibobu telah berupaya mengatur durasi penggunaan Android oleh anak. Kepala sekolah menyebutkan bahwa sebagian besar orang tua sudah mulai membatasi waktu bermain Android, biasanya sekitar satu sampai dua jam dalam sehari.

Kutipan Kepala Sekolah "Sebagian besar orang tua sudah mulai membatasi waktu bermain Android, biasanya sekitar satu sampai dua jam dalam sehari."

Ibu Priskila mengungkapkan bahwa anaknya menggunakan Android sekitar 1–2 jam setiap hari. Untuk mengatur waktu, orang tua pertama menggunakan fitur pengaturan waktu pada perangkat, sehingga Android akan berhenti beroperasi dengan sendirinya setelah satu jam.

Kutipannya "Berapa lama anak menggunakan Android setiap hari? Sekitar 1–2 jam setiap hari.

"Bagaimana cara Ibu mengatur waktu penggunaan Android? Androidnya disetel sehingga setiap satu jam Androidnya dengan sendirinya akan berhenti beroperasi dan keluar dari semua aplikasi."

Ibu Susana juga menyebutkan bahwa anaknya menggunakan Android sekitar 1–2 jam sehari, tetapi waktunya tidak selalu sama tergantung kegiatan dan kesibukan anak. Orang tua kedua memberikan batas waktu dan Android hanya boleh digunakan setelah tugas dan kewajiban anak selesai.

Kutipannya "Biasanya sekitar 1–2 jam sehari, tetapi waktunya tidak selalu sama tergantung kegiatan dan kesibukan anak."

"Kami memberikan batas waktu, biasanya sekitar 1–2 jam sehari. Android hanya boleh digunakan setelah tugas dan kewajiban anak selesai."

Variasi dalam pengaturan durasi juga terlihat pada tiga informan tambahan. Informan 1 (Maria Passal) membagi penggunaan menjadi 2–3 sesi per hari dengan durasi 30 menit hingga 1 jam per sesi, sering kali disesuaikan dengan kesibukan ibu saat memasak. Informan 2 (Lissa Gaytedy) menerapkan jadwal tetap 1–2 kali sehari (sore dan malam) dengan total maksimal 1 jam, menggunakan sistem peringatan verbal 10 dan 5 menit sebelum waktu habis. Sementara itu,

IAKN AMBON

Informan 3 (Sany Akollo) menerapkan batasan paling ketat, yaitu hanya 30 menit sekali sehari dan khusus pada akhir pekan saja, dengan alasan mencegah kecanduan sejak dini.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa orang tua telah berupaya mengatur durasi penggunaan Android oleh anak, yaitu sekitar 1–2 jam per hari. Namun, konsistensi penerapan aturan bervariasi tergantung pada kesibukan dan pengawasan orang tua.

2. Memilih Konten yang Sesuai

Mengenai pemilihan konten, hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua telah berupaya memilih tontonan dan aplikasi yang sesuai dengan usia anak. Kepala sekolah menekankan bahwa orang tua harus mengawasi anak saat menggunakan Android supaya anak tidak membuka hal-hal yang tidak sesuai dengan usianya.

Kutipan Kepala Sekolah "Orang tua mempunyai peran yang sangat penting. Mereka harus mengawasi anak saat menggunakan Android supaya anak tidak membuka hal-hal yang tidak sesuai dengan usianya."

Ibu Priskila menyebutkan bahwa untuk memilih tontonan atau aplikasi yang sesuai, Androidnya disetel pada setiap aplikasi sesuai umur anak, sehingga semua video dan tontonan yang ditampilkan sesuai dengan usia anak.

Kutipannya "Bagaimana cara memilih tontonan atau aplikasi yang sesuai untuk anak? Androidnya disetel pada setiap aplikasi sesuai umur anak, sehingga semua video dan tontonan yang ditampilkan sesuai dengan usia anak."

IAKN AMBON

Ibu Priskila juga menyebutkan bahwa aplikasi atau tontonan yang paling sering diakses anaknya adalah YouTube film kartun. Namun, dengan pengaturan yang sudah disetel, konten yang ditampilkan sudah sesuai dengan usia anak.

Kutipannya "Aplikasi atau tontonan apa yang paling sering diakses anak? YouTube film kartun."

Ibu Susana menyebutkan bahwa ia memilih tontonan yang sesuai dengan usia anak, memiliki unsur pendidikan, dan tidak mengandung kekerasan atau perkataan yang tidak pantas. Ia juga mengecek terlebih dahulu aplikasi atau video yang ingin digunakan.

Kutipannya "Bagaimana cara memilih tontonan atau aplikasi yang sesuai untuk anak? Saya memilih tontonan yang sesuai dengan usia anak, memiliki unsur pendidikan, dan tidak mengandung kekerasan atau perkataan yang tidak pantas. Saya juga mengecek terlebih dahulu aplikasi atau video yang ingin digunakan."

Ibu Susuana juga menambahkan bahwa anaknya paling sering menonton YouTube dan bermain game anak, dan sesekali menggunakan aplikasi pembelajaran.

Kutipannya "Anak paling sering menonton YouTube dan bermain game anak. Sesekali juga menggunakan aplikasi pembelajaran."

Strategi pemilihan konten dari informan tambahan menunjukkan tingkat selektivitas yang berbeda. Ibu Maria Passal membiarkan anak mengakses YouTube Kids untuk lagu anak (seperti Baby Shark) dan game puzzle sederhana, namun tetap memantau riwayat tontonan harian. Ibu Lissa Gaytedy melakukan kurasi ketat dengan hanya mengunduh aplikasi edukasi (huruf, angka) dan lagu rohani, serta melarang anak mengunduh aplikasi sendiri. Ibu Sanny Akollo menerapkan filter paling restriktif dengan memblokir semua game dan hanya mengizinkan video edukasi sains serta

IAKN AMBON

alam, sambil aktif mendiskusikan konten tersebut dengan anak untuk memastikan pemahaman yang benar.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa orang tua telah berupaya memilih konten yang sesuai dengan usia anak, dengan kriteria edukatif, tidak mengandung kekerasan, dan bernilai positif. Ibu Priskila menggunakan fitur pengaturan otomatis berdasarkan usia, sedangkan Ibu Susana melakukan pengecekan manual sebelum anak mengakses konten.

3. Mendampingi Anak saat Menggunakan Android

Mengenai pendampingan, hasil wawancara menunjukkan bahwa tingkat pendampingan orang tua bervariasi. Kepala sekolah menyebutkan bahwa ada orang tua yang selalu mendampingi anak, tetapi ada juga yang belum bisa mendampingi karena sibuk bekerja.

Kutipan Kepala Sekolah "Ada orang tua yang selalu mendampingi anak, tetapi ada juga yang belum bisa mendampingi karena sibuk bekerja."

Ibu Ita menekankan bahwa peran orang tua sangat penting karena anak lebih banyak menggunakan Android di rumah. Orang tua perlu mendampingi anak saat menggunakan Android.

Kutipannya "Menurut saya peran orang tua sangat penting karena anak lebih banyak menggunakan Android di rumah. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan Android, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, dan mendampingi anak saat menggunakan Android."

Ibu Priskila mengungkapkan bahwa ia tidak terlalu sering mendampingi anak saat menggunakan Android, karena anaknya menggunakan Android sendiri tetapi dikontrol.

Kutipannya "Apakah Ibu selalu mendampingi anak saat menggunakan Android? Tidak terlalu sering."

IAKN AMBON

"Apakah anak menggunakan Android sendiri atau didampingi? Sendiri tetapi dikontrol."

Ibu Priskila juga menyebutkan kendala yang dihadapi dalam mengawasi penggunaan Android, yaitu ketika ibu terlalu asyik dengan kerja, maka kurang kontrol terhadap anak saat menggunakan Android.

Kutipannya"Apa kendala yang dihadapi dalam mengawasi penggunaan Android? Kendalanya ketika kita ibu dan keasikan dengan kerja, maka kurang kontrol terhadap anak saat menggunakan Android."

Ibu Susana menyebutkan bahwa ia sebisa mungkin mendampingi anak, terutama ketika menonton video atau mengakses sesuatu yang baru. Kalau sudah menggunakan aplikasi yang biasa dipakai, terkadang anak menggunakannya sendiri.

Kutipannya "Apakah Ibu selalu mendampingi anak saat menggunakan Android? Tidak selalu, tetapi sebisa mungkin saya mendampingi dan mengecek apa yang ditonton atau dimainkan anak."

"Sebisa mungkin didampingi, terutama ketika menonton video atau mengakses sesuatu yang baru. Kalau sudah menggunakan aplikasi yang biasa dipakai, terkadang anak menggunakannya sendiri."

Ibu susana juga menyebutkan kendala yang dihadapi, yaitu anak terkadang ingin menggunakan Android lebih lama karena merasa masih ingin bermain atau menonton. Selain itu, orang tua juga tidak selalu bisa mendampingi karena ada pekerjaan dan kegiatan lainnya.

Kutipannya "Apa kendala yang dihadapi dalam mengawasi penggunaan Android? Kendalanya adalah anak terkadang ingin menggunakan Android lebih lama karena merasa masih ingin bermain atau menonton. Selain itu, orang tua juga tidak selalu bisa mendampingi karena ada pekerjaan dan kegiatan lainnya."

IAKN AMBON

Pola pendampingan dari informan baru memperkuat temuan variasi tersebut. Ibu Maria Passal mengakui melakukan pendampingan situasional; ia mendampingi aktif jika ada waktu dengan bertanya tentang konten, namun membiarkan anak main sendiri jika sedang sibuk masak. Ibu Lissa Gaytedy melakukan pendampingan intensif hampir setiap saat karena keterbatasan jumlah perangkat di rumah, memastikan anak duduk dengan benar. Tingkat pendampingan tertinggi ditunjukkan oleh Ibu Sanny Akollo yang selalu mendampingi 100% dengan metode diskusi kritis ("Menurut Adik ini bagus tidak?") dan membatasi penggunaan HP hanya saat orang tua berada di rumah.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat pendampingan orang tua dalam penggunaan Android oleh anak bervariasi. Ada orang tua yang sebisa mungkin mendampingi, terutama ketika anak mengakses konten baru. Namun, ada juga orang tua yang tidak terlalu sering mendampingi karena kesibukan bekerja. Kendala utama yang dihadapi orang tua adalah kesibukan dan pekerjaan rumah tangga yang membuat pengawasan kurang optimal.

4. Menetapkan Aturan Penggunaan

Mengenai penetapan aturan, hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua telah menetapkan aturan penggunaan Android di rumah. Kepala sekolah menyarankan agar orang tua tidak langsung memberikan Android setiap kali anak meminta. Anak juga perlu diajak bermain, belajar, dan berinteraksi dengan keluarga.

Kutipan Kepala Sekolah "Sebaiknya orang tua tidak langsung memberikan Android setiap kali anak meminta. Anak juga perlu diajak bermain, belajar, dan berinteraksi dengan keluarga."

IAKN AMBON

Ibu Priskila menyebutkan bahwa ada aturan penggunaan Android di rumah, yaitu Android boleh dipegang setelah belajar dan mengerjakan PR atau setelah bangun tidur siang. Jika tidak belajar dan tidak tidur siang, Android tidak boleh dipegang.

Kutipannya "Apakah ada aturan penggunaan Android di rumah? Ada. Android boleh dipegang setelah belajar dan mengerjakan PR atau setelah bangun tidur siang. Jika tidak belajar dan tidak tidur siang, Android tidak boleh dipegang."

Ibu Prikila mengatakan jika anak melanggar aturan, orang tua pertama menyita Android selama beberapa hari sampai anak mengakui kesalahannya dan tidak mengulang lagi.

Kutipannya "Apa yang dilakukan jika anak melanggar aturan tersebut? Ya Android disita selama beberapa hari sampai anak mengakui kesalahannya dan tidak mengulang lagi."

Ibu Susana juga menyebutkan bahwa ada aturan penggunaan Android di rumah, yaitu anak tidak boleh menggunakan Android saat makan, belajar, dan menjelang tidur. Anak juga harus menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum bermain Android.

Kutipannya "Apakah ada aturan penggunaan Android di rumah? Ada. Anak tidak boleh menggunakan Android saat makan, belajar, dan menjelang tidur. Anak juga harus menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum bermain Android."

Jika anak melanggar aturan, orang tua kedua memberikan teguran dan menjelaskan alasan aturan tersebut. Jika anak tetap melanggar, waktu penggunaan Android akan dikurangi atau untuk sementara tidak diperbolehkan menggunakan Android.

IAKN AMBON

"Ada aturan penggunaan Android di rumah. Anak tidak boleh menggunakan Android saat makan, belajar, dan menjelang tidur. Anak juga harus menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum bermain Android."

Kutipannya"Apa yang dilakukan jika anak melanggar aturan tersebut? Saya memberikan teguran dan menjelaskan alasan aturan tersebut. Jika anak tetap melanggar, waktu penggunaan Android akan dikurangi atau untuk sementara tidak diperbolehkan menggunakan Android."

Tingkat konsistensi penegakan aturan juga bervariasi pada informan tambahan. Ibu Maria Passal menetapkan aturan batas waktu 1 jam dan larangan membawa HP ke kamar, namun mengakui adanya ketidakkonsistenan saat ia lelah atau ada tamu. Ibu Lissa Gaytedy menerapkan disiplin tinggi dengan sanksi penyitaan HP selama 2–3 hari jika anak menolak berhenti, dan hal ini diterapkan cukup konsisten. Ibu Sanny Akllo mencatat aturan secara tertulis dan ditempel di dinding (maksimal 30 menit hanya di akhir pekan, nol game), dengan sanksi penyitaan 1 minggu dan dukungan penuh dari suami, sehingga anaknya jarang melakukan protes.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa orang tua telah menetapkan aturan penggunaan Android di rumah, seperti hanya boleh digunakan setelah belajar, tidak digunakan saat makan atau menjelang tidur, dan harus menyelesaikan tugas terlebih dahulu. Konsekuensi jika melanggar aturan juga diterapkan, yaitu penyitaan Android untuk sementara waktu atau pengurangan waktu penggunaan.

5. Memberikan Keteladanan

Mengenai keteladanan, hasil wawancara tidak menyebutkan secara eksplisit bagaimana orang tua menggunakan Android di depan anak. Namun, orang tua kedua menyebutkan bahwa apa yang sering dilihat dan dimainkan anak dapat memengaruhi cara berbicara dan perilakunya. Karena itu,

orang tua harus mendampingi dan mengarahkan anak agar menggunakan Android untuk hal-hal yang positif.

Ibu Priskila menjawab "Menurut Ibu, apakah penggunaan Android memengaruhi pembentukan karakter anak? Mengapa? Menurut saya, iya. Apa yang sering dilihat dan dimainkan anak dapat memengaruhi cara berbicara dan perilakunya. Karena itu orang tua harus mendampingi dan mengarahkan anak agar menggunakan Android untuk hal-hal yang positif."

Ibu Susana juga menyebutkan bahwa anaknya pernah meniru perilaku dari video atau permainan yang ditonton, tetapi lebih cenderung meniru video dance.

Kutipannya "Apakah anak pernah meniru perilaku dari video atau permainan yang ditonton? Ya, tapi kalau anak saya lebih cenderung meniru video dance."

Ibu Susana juga menyebutkan bahwa anaknya pernah meniru perkataan atau gerakan yang dilihat dari video. Karena itu, ia berusaha memperhatikan tontonan anak dan memberikan penjelasan jika ada perilaku yang kurang baik.

Kutipannya "Apakah anak pernah meniru perilaku dari video atau permainan yang ditonton? Pernah meniru perkataan atau gerakan yang dilihat dari video. Karena itu saya berusaha memperhatikan tontonan anak dan memberikan penjelasan jika ada perilaku yang kurang baik."

Aspek keteladanan juga menjadi sorotan penting bagi informan tambahan. Ibu Maria Passal mengakui bahwa kebiasaan dirinya membuka media sosial selama 3–4 jam sehari ditiru oleh anaknya yang kemudian pura-pura 'scroll' HP. Ibu Lissa Gaytedy juga melihat anaknya meniru perilaku 'jualan' dan membalas chat seperti ibunya. Berbeda dengan keduanya, Ibu Sanny Akollo berusaha menjadi teladan dengan mengurangi penggunaan HP di depan anak dan menggantinya

dengan aktivitas membaca buku, sehingga anak memahami bahwa hiburan tidak selalu bergantung pada layar.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa anak cenderung meniru perilaku yang dilihat dari video atau permainan di Android. Oleh karena itu, orang tua perlu memberikan contoh penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dan mengarahkan anak agar menggunakan Android untuk hal-hal yang positif.

6. Sinergi antara Orang Tua dan Guru

Mengenai sinergi antara orang tua dan guru, hasil wawancara menunjukkan bahwa sekolah telah berupaya menjalin kerja sama dengan orang tua dalam membina karakter anak. Kepala sekolah menyebutkan bahwa sekolah sering mengingatkan orang tua saat pertemuan sekolah agar selalu mendampingi anak dan membatasi penggunaan Android.

Kutipan Kepala Sekolah "Bagaimana kerja sama sekolah dengan orang tua mengenai penggunaan Android? Kami sering mengingatkan orang tua saat pertemuan sekolah agar selalu mendampingi anak dan membatasi penggunaan Android."

IAKN AMBON

Kepala sekolah juga menyebutkan harapan sekolah kepada orang tua, yaitu agar orang tua lebih banyak meluangkan waktu bersama anak dan mendampingi penggunaan Android agar tidak mengganggu perkembangan anak.

Kutipan Kepala Sekolah "Apa harapan sekolah kepada orang tua? Kami berharap orang tua lebih banyak meluangkan waktu bersama anak dan mendampingi penggunaan Android agar tidak mengganggu perkembangan anak."

Ibu Ita juga menyebutkan bahwa ia bekerja sama dengan orang tua dalam membimbing anak.

Kutipannya "Saya juga memberikan contoh perilaku yang baik serta bekerja sama dengan orang tua dalam membimbing anak."

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa telah ada sinergi antara sekolah dan orang tua dalam membina karakter anak terkait penggunaan Android. Sekolah sering mengingatkan orang tua saat pertemuan sekolah, dan guru bekerja sama dengan orang tua dalam membimbing anak. Namun, kerja sama ini masih perlu ditingkatkan agar lebih efektif dalam membentuk karakter anak.

4.2.4 Dampak Penggunaan Android terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Kasih Ibu Kaibobu

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan lima orang tua informan, diperoleh gambaran mengenai dampak penggunaan Android terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Kasih Ibu Kaibobu. Dampak penggunaan Android terhadap karakter anak dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif.

IAKN AMBON

1. Dampak Positif Penggunaan Android terhadap Karakter Anak

Penggunaan Android yang disertai dengan pendampingan dan aturan yang jelas dari orang tua dapat memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter anak. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa dampak positif yang terlihat adalah sebagai berikut:

a. Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar

Android dapat membantu anak lebih cepat mengenal dan mengingat huruf, angka, warna, dan bentuk melalui video pembelajaran. Ibu Priskil menyebutkan bahwa Android membantu anaknya

dalam belajar, karena anak lebih mudah menangkap dan mengingat materi pembelajaran melalui video yang menampilkan karakter-karakter menarik.

Kutipannya "Apakah Android membantu anak dalam belajar? Ya membantu, tetapi harus dikontrol biar tidak bermain. Belajar menggunakan Android sangat mudah ditangkap dan diingat oleh anak karena ada karakter-karakter yang menarik di video tersebut."

"Apakah ada perubahan positif pada kemampuan atau pengetahuan anak setelah menggunakan Android? Ya, anak bisa lebih cepat ingat dan kenal warna, angka, juga huruf jika sering menonton dan belajar dari Android."

Ibu Susana juga menyebutkan bahwa Android membantu anaknya dalam belajar, terutama ketika anak kurang memahami pelajaran. Orang tua dapat mencari video pembelajaran yang sesuai sehingga anak lebih mudah memahami materi.

Kutipannya "Apakah Android membantu anak dalam belajar? Ya, cukup membantu. Misalnya ketika anak kurang memahami pelajaran, saya bisa mencari video pembelajaran yang sesuai sehingga anak lebih mudah memahami materi."

"Apakah ada perubahan positif pada kemampuan atau pengetahuan anak setelah menggunakan Android? Ada. Anak menjadi lebih cepat mengetahui informasi baru dan lebih tertarik mempelajari sesuatu melalui video atau aplikasi yang menarik. Anak juga menjadi lebih terbiasa mencari informasi."

Ibu Ita juga mengamati bahwa ada anak yang lebih cepat mengenal huruf dan angka karena sering menonton video pembelajaran di Android.

Kutipannya "Namun, ada juga anak yang lebih cepat mengenal huruf dan angka karena sering menonton video pembelajaran."

Temuan serupa dikonfirmasi oleh informan tambahan. Ibu Maria Passal melaporkan anaknya lebih cepat mengenal lagu, warna, dan angka berkat YouTube Kids. Ibu Lissa Gaytedy menekankan bahwa konten edukatif seperti video huruf ABC membuat anaknya lebih mudah diajak belajar dan hafal materi lebih cepat. Ibu Sany. Akllo menambahkan bahwa selain aspek kognitif dasar, anaknya mengalami peningkatan kosakata dan sikap kritis; anak sering bertanya "Kenapa ini begini?" setelah menonton video sains, menunjukkan minat belajar yang mendalam.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa Android dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan minat belajar anak, terutama ketika digunakan untuk mengakses video pembelajaran yang edukatif dan sesuai usia.

b. Mengembangkan Kemandirian dalam Belajar

Penggunaan Android juga dapat mengembangkan kemandirian anak dalam belajar dan mencari informasi. Ibu Susana menyebutkan bahwa anaknya menjadi lebih terbiasa mencari informasi melalui Android.

Kutipannya "Anak juga menjadi lebih terbiasa mencari informasi."

Hal ini menunjukkan bahwa Android dapat menjadi media yang mendukung kemandirian anak dalam memperoleh pengetahuan, asalkan digunakan dengan bijak dan didampingi oleh orang tua.

c. Memperkenalkan Teknologi Sejak Dini

Penggunaan Android sejak usia dini juga memperkenalkan anak pada teknologi, yang merupakan keterampilan penting di era digital. Kepala sekolah menyebutkan bahwa sebagian besar anak di TK Kasih Ibu Kaibobu sudah mengenal Android dan menggunakan teknologi ini di rumah.

Kutipan Kepala Sekolah "Iya, sebagian besar anak di sekolah ini sudah mengenal Android. Mereka biasanya menggunakan Android di rumah bersama orang tua, tetapi ada juga yang sudah menggunakan sendiri."

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android dapat memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter anak, terutama dalam aspek kemampuan kognitif, minat belajar, kemandirian, dan pengenalan teknologi sejak dini. Namun, dampak positif ini hanya dapat tercapai jika penggunaan Android disertai dengan pendampingan, aturan yang jelas, dan konten yang sesuai dengan usia anak.

2. Dampak Negatif Penggunaan Android terhadap Karakter Anak

Di sisi lain, penggunaan Android yang berlebihan dan tanpa pendampingan yang memadai dapat memberikan dampak negatif terhadap pembentukan karakter anak. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa dampak negatif yang terlihat adalah sebagai berikut:

a. Menurunkan Kedisiplinan Anak

Penggunaan Android yang berlebihan dapat membuat anak menjadi kurang disiplin dalam mengikuti aturan, baik di rumah maupun di sekolah. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa penggunaan Android yang terlalu lama dapat membuat anak menjadi kurang disiplin dan lebih sulit diarahkan.

Kutipan Kepala Sekolah "Iya, ada pengaruhnya. Kalau digunakan terlalu lama, anak menjadi kurang disiplin dan lebih sulit diarahkan."

Kutipan Kepala Sekolah "Yang paling terlihat adalah disiplin, kesabaran, tanggung jawab, dan kemampuan anak bergaul dengan teman."

Ibu Ita juga mengamati bahwa anak menjadi kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas akibat penggunaan Android yang berlebihan.

Kutipannya "Ya, terdapat perubahan karakter pada beberapa anak. Anak menjadi kurang sabar, lebih mudah marah ketika keinginannya tidak dipenuhi, dan terkadang kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas. Perubahan ini lebih sering terlihat pada anak yang menggunakan Android tanpa pendampingan orang tua."

Ibu Priakila juga menyebutkan bahwa penggunaan Android yang tidak dikontrol dapat membuat anak malas dan lalai dengan kegiatan lain.

Kutipannya "Menurut Ibu, apakah penggunaan Android memengaruhi pembentukan karakter anak? Mengapa? Ya sangat berpengaruh. Jika tidak dikontrol, maka akan membuat anak malas dan lalai dengan kegiatan lain, dan waktunya habis hanya untuk menggunakan Android."

Informan tambahan juga menyoroti isu kedisiplinan, namun dengan variasi tingkat keparahan. Ibu Maria Passal mengakui adanya penurunan disiplin karena ketidakkonsistenan dirinya; anak menjadi malas bermain di luar dan lebih suka duduk diam. Sebaliknya, Ibu Lissa dan Ibu Sanny melaporkan bahwa dengan penegakan aturan yang tegas (seperti penyitaan HP), anak justru belajar disiplin waktu. Namun, Informan 3 mencatat adanya efek samping berupa kurangnya kesabaran anak dalam proses belajar yang lambat, karena terbiasa dengan kecepatan visual di video.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menurunkan kedisiplinan anak, baik dalam mengikuti aturan di rumah maupun di sekolah.

b. Menurunkan Kemampuan Pengendalian Diri

Penggunaan Android yang berlebihan juga dapat menurunkan kemampuan anak dalam mengendalikan emosi dan keinginan. Kepala sekolah menyebutkan bahwa beberapa orang tua pernah bercerita bahwa anak sulit berhenti bermain Android dan kadang marah ketika Android diambil.

Kutipan Kepala Sekolah "Iya, beberapa orang tua pernah bercerita bahwa anak sulit berhenti bermain Android dan kadang marah ketika Android diambil."

Guru kelas juga mengamati bahwa anak menjadi kurang sabar dan lebih mudah marah ketika keinginannya tidak dipenuhi.

Kutipan Guru Kelas "Anak menjadi kurang sabar, lebih mudah marah ketika keinginannya tidak dipenuhi, dan terkadang kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas."

Ibu Priskila mengungkapkan bahwa penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anaknya. Kalau tidak dikontrol, anaknya serius dengan film kartun dan sering suka ngambek kalau disuruh istirahat menggunakan Android.

Kutipannya "Apakah penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anak? Ya, kalau tidak dikontrol anak kan serius dengan film kartun dan sering suka ngambek kalau disuruh istirahat menggunakan Android."

"Apakah anak pernah sulit berhenti menggunakan Android? Ya pernah."

"Apakah anak menjadi mudah marah ketika Android diambil? Ya pernah."

Ibu Susana juga menyebutkan bahwa penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anaknya. Kalau terlalu lama menggunakan Android, anaknya terkadang menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan lebih memilih bermain daripada melakukan kegiatan lain. Anaknya pernah sulit berhenti menggunakan Android, dan sesekali marah ketika Android diambil, terutama ketika sedang asyik bermain.

Kutipannya "Apakah penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anak? Pernah. Kalau terlalu lama menggunakan Android, anak terkadang menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan lebih memilih bermain daripada melakukan kegiatan lain."

"Apakah anak pernah sulit berhenti menggunakan Android? Pernah. Kadang anak masih ingin melanjutkan bermain atau menonton walaupun waktunya sudah selesai."

"Apakah anak menjadi mudah marah ketika Android diambil? Sesekali iya, terutama ketika sedang asyik bermain. Namun biasanya setelah diberi pengertian dan dibiasakan dengan aturan, anak mulai bisa menerima."

Dampak emosional juga diamati secara rinci oleh informan baru. Ibu Maria melaporkan kemarahan hebat dan mata merah jika penggunaan berlebihan. Ibu Lissa mencatat anak menjadi rewel jika tidak memegang HP. Ibu Sanny memberikan catatan penting bahwa meskipun tantrum fisik berkurang berkat aturan ketat, anak menunjukkan tanda-tanda impulsivitas dan keinginan untuk segala sesuatu serba cepat, meniru ritme video yang ditontonnya.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android yang berlebihan dapat menurunkan kemampuan pengendalian diri anak, terutama dalam mengelola emosi dan keinginan.

Anak cenderung sulit berhenti dan mudah marah ketika penggunaan Android dibatasi, terutama jika sedang asyik dengan tontonan atau permainan.

c. Menurunkan Kemampuan Bersosialisasi

Penggunaan Android yang berlebihan juga dapat menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Kepala sekolah menyebutkan bahwa karakter yang paling terlihat berubah adalah kemampuan anak bergaul dengan teman.

Kutipan Kepala Sekolah "Yang paling terlihat adalah disiplin, kesabaran, tanggung jawab, dan kemampuan anak bergaul dengan teman."

Guru kelas juga mengamati bahwa sebagian anak masih dapat bermain dan berinteraksi dengan teman dengan baik. Namun, ada juga anak yang lebih suka bermain sendiri dan kurang aktif berinteraksi dengan teman. Anak tersebut lebih sering membicarakan permainan di Android daripada bermain secara langsung bersama teman-temannya.

Kutipan Guru Kelas "Sebagian anak masih dapat bermain dan berinteraksi dengan teman dengan baik. Namun, ada juga anak yang lebih suka bermain sendiri dan kurang aktif berinteraksi dengan teman. Anak tersebut lebih sering membicarakan permainan di Android daripada bermain secara langsung bersama teman-temannya."

"Mereka mudah bosan, kurang fokus, dan sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah."

Ibu Priskila tidak menyebutkan secara eksplisit mengenai kemampuan sosialisasi anaknya, namun menyebutkan bahwa untuk mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android, ia bermain bersama teman sebaya dan dibelikan mainan anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa

orang tua perlu berupaya mengajak anak berinteraksi dengan teman sebaya untuk mengimbangi penggunaan Android.

Kutipannya "Bagaimana cara Ibu mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android? Bermain bersama teman sebaya, dan juga dibelikan mainan anak-anak."

Ibu Susana menyebutkan bahwa untuk mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android, ia mengajak anak bermain di luar, membaca buku, membantu pekerjaan ringan di rumah, menggambar, atau bermain bersama keluarga. Dengan begitu, anak tidak hanya bergantung pada Android untuk hiburan.

Kutipannya "Bagaimana cara Ibu mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android? Saya mengajak anak bermain di luar, membaca buku, membantu pekerjaan ringan di rumah, menggambar, atau bermain bersama keluarga. Dengan begitu anak tidak hanya bergantung pada Android untuk hiburan."

Selain isolasi sosial, informan tambahan juga mengamati fenomena peniruan perilaku digital dalam interaksi nyata. Ibu Maria dan Ibu Lissa melaporkan bahwa anak-anak mereka mulai meniru gaya orang tua dalam menggunakan gadget; anak Ibu Maria pura-pura melakukan 'scroll' layar, sementara anak Ibu Lissa berpura-pura 'chatting' dan berjualan seperti ibunya. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Android tidak hanya mengurangi interaksi fisik, tetapi juga mengubah pola bermain peran anak menjadi lebih terpaku pada aktivitas digital.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android yang berlebihan dapat menurunkan kemampuan bersosialisasi anak. Anak yang terlalu sering menggunakan Android cenderung lebih suka bermain sendiri dan kurang aktif berinteraksi dengan teman. Namun, dengan

mengajak anak melakukan kegiatan lain bersama teman sebaya atau keluarga, orang tua dapat membantu meningkatkan kemampuan sosialisasi anak.

d. Menurunkan Konsentrasi Belajar

Penggunaan Android yang berlebihan juga dapat menurunkan konsentrasi anak selama pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa beberapa anak kurang fokus karena lebih sering membicarakan game atau video yang mereka tonton.

Kutipan Kepala Sekolah "Pengaruhnya ada. Beberapa anak masih semangat belajar, tetapi ada juga yang kurang fokus karena lebih sering membicarakan game atau video yang mereka tonton."

Guru kelas juga mengamati bahwa beberapa anak yang sering menggunakan Android terlihat sulit berkonsentrasi saat guru menjelaskan pelajaran, mudah bosan, dan sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah.

Kutipan Guru Kelas "Beberapa anak yang sering menggunakan Android terlihat sulit berkonsentrasi saat guru menjelaskan pelajaran. Mereka mudah bosan, kurang fokus, dan sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah."

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android yang berlebihan dapat menurunkan konsentrasi anak selama pembelajaran di sekolah, yang pada akhirnya dapat memengaruhi prestasi belajar anak.

e. Meniru Perilaku yang Kurang Baik

Penggunaan Android juga dapat membuat anak meniru perilaku yang kurang baik dari video atau permainan yang ditonton. Ibu Priskila menyebutkan bahwa anaknya pernah meniru video dance yang ditonton dari YouTube.

IAKN AMBON

Kutipannya "Apakah anak pernah meniru perilaku dari video atau permainan yang ditonton? Ya, tapi kalau anak saya lebih cenderung meniru video dance."

Ibu Susana juga menyebutkan bahwa anaknya pernah meniru perkataan atau gerakan yang dilihat dari video. Karena itu, ia berusaha memperhatikan tontonan anak dan memberikan penjelasan jika ada perilaku yang kurang baik.

Kutipannya "Apakah anak pernah meniru perilaku dari video atau permainan yang ditonton? Pernah meniru perkataan atau gerakan yang dilihat dari video. Karena itu saya berusaha memperhatikan tontonan anak dan memberikan penjelasan jika ada perilaku yang kurang baik."

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa anak cenderung meniru perilaku yang dilihat dari video atau permainan di Android, baik perilaku yang baik maupun yang kurang baik. Oleh karena itu, orang tua perlu memilihkan konten yang sesuai dan memberikan penjelasan jika ada perilaku yang kurang baik.

4.2.5 Hambatan Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Android

Berdasarkan hasil wawancara, orang tua siswa TK Kasih Ibu Kaibobu menghadapi beberapa hambatan dalam mengawasi penggunaan Android oleh anak. Hambatan-hambatan tersebut berasal dari faktor internal (dari dalam diri orang tua dan anak) dan faktor eksternal (dari lingkungan).

a. Kesibukan Bekerja dan Pekerjaan Rumah Tangga

Hambatan utama yang dihadapi orang tua adalah kesibukan bekerja dan pekerjaan rumah tangga yang membuat waktu untuk mendampingi dan mengawasi anak menjadi terbatas.

IAKN AMBON

Ibu Priskila mengatakan "Apa kendala yang dihadapi dalam mengawasi penggunaan Android? Kendalanya ketika kita ibu dan keasikan dengan kerja, maka kurang kontrol terhadap anak saat menggunakan Android."

Ibu Susana mengatakan "Selain itu, orang tua juga tidak selalu bisa mendampingi karena ada pekerjaan dan kegiatan lainnya."

Kepala sekolah juga menyebutkan bahwa ada orang tua yang belum bisa mendampingi anak karena sibuk bekerja.

Kutipan Kepala Sekolah "Ada orang tua yang selalu mendampingi anak, tetapi ada juga yang belum bisa mendampingi karena sibuk bekerja."

Kondisi ini terutama dialami oleh orang tua yang bekerja sebagai ibu rumah tangga dengan tanggung jawab pekerjaan rumah yang banyak, atau orang tua yang bekerja di luar rumah dengan jam kerja yang panjang.

Tiga informan tambahan mengonfirmasi bahwa latar belakang pekerjaan dan kesibukan domestik sangat memengaruhi intensitas pengawasan. Ibu Maria Passal, yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga, mengakui bahwa kelelahan mengurus rumah atau saat menerima tamu sering membuatnya memberikan kelonggaran waktu pada anak. Ibu Lissa Gaytedy, seorang wiraswasta pemilik kios, mengalami hambatan saat harus melayani pesanan atau membalas chat pelanggan selama 2-3 jam sehari, sehingga fokusnya terbagi. Sementara itu, Ibu Sany Akollo, yang bekerja sebagai guru, juga memiliki kesibukan memeriksa tugas siswa dan grup WhatsApp sekolah selama 1-2 jam sehari. Meskipun sibuk, Ibu Sanny berupaya meminimalisir hambatan ini dengan menetapkan aturan yang sangat ketat dan tertulis di dinding rumah.

IAKN AMBON

Resistensi anak terhadap pembatasan waktu juga dialami secara bervariasi oleh informan tambahan. Ibu Maria melaporkan bahwa anaknya bisa marah sekali jika HP diambil paksa. Ibu Lissa menambahkan bahwa anaknya menjadi rewel jika tidak memegang HP. Namun, hambatan emosional ini dapat ditekan jika orang tua menerapkan konsistensi sejak awal. Ibu Sanny menyatakan bahwa anaknya jarang melakukan protes atau tantrum saat waktu habis, karena sejak awal orang tua menggunakan bantuan timer (pengatur waktu) dan anak sudah memahami bahwa aturan 30 menit di akhir pekan adalah hal yang mutlak dan didukung oleh kedua orang tuanya.

b. Keinginan Anak yang Ingin Terus Menggunakan Android

Hambatan lain berasal dari anak itu sendiri, yaitu keinginan anak yang kuat untuk terus menggunakan Android, sehingga anak terkadang menolak atau marah ketika diminta berhenti.

Ibu Susana mengatakan "Kendalanya adalah anak terkadang ingin menggunakan Android lebih lama karena merasa masih ingin bermain atau menonton."

Ibu Priskila "Kalau tidak dikontrol anak kan serius dengan film kartun dan sering suka ngambek kalau disuruh istirahat menggunakan Android."

Kepala Sekolah mengatakan " Orang tua pernah bercerita bahwa anak sulit berhenti bermain Android dan kadang marah ketika Android diambil."

Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini masih memiliki kemampuan pengendalian diri yang terbatas, sehingga memerlukan bimbingan dan pengawasan ekstra dari orang tua.

Resistensi anak terhadap pembatasan waktu juga dialami secara bervariasi oleh informan tambahan. Ibu Maria melaporkan bahwa anaknya bisa marah sekali jika HP diambil paksa. Ibu Lissa menambahkan bahwa anaknya menjadi rewel jika tidak memegang HP. Namun, hambatan

emosional ini dapat ditekan jika orang tua menerapkan konsistensi sejak awal. Ibu Sanny menyatakan bahwa anaknya jarang melakukan protes atau tantrum saat waktu habis, karena sejak awal orang tua menggunakan bantuan timer (pengatur waktu) dan anak sudah memahami bahwa aturan 30 menit di akhir pekan adalah hal yang mutlak dan didukung oleh kedua orang tuanya.

c. Kurangnya Pemahaman tentang Fitur Pengawasan

Meskipun tidak disebutkan secara eksplisit oleh informan, hambatan lain yang mungkin dihadapi orang tua adalah kurangnya pemahaman tentang fitur pengawasan yang tersedia pada Android (seperti parental control, pengaturan waktu, filter konten, dll.).

Ibu Priskila menyebutkan bahwa ia menggunakan fitur pengaturan waktu dan filter konten berdasarkan usia, namun orang tua kedua tidak menyebutkan penggunaan fitur tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua orang tua memanfaatkan teknologi untuk membantu pengawasan.

Kutipannya "Androidnya disetel sehingga setiap satu jam Androidnya dengan sendirinya akan berhenti beroperasi."

"Androidnya disetel pada setiap aplikasi sesuai umur anak."

Pemanfaatan fitur teknis pada android juga menunjukkan perbedaan yang signifikan di antara orang tua. Ibu Sanny, yang berlatar belakang sebagai pendidik, secara eksplisit memanfaatkan fitur parental control untuk memblokir aplikasi yang tidak diinginkan dan membatasi akses hanya pada konten edukasi tertentu, serta menggunakan timer digital. Sebaliknya, Ibu Maria hanya mengandalkan alarm biasa dan pengecekan riwayat tontonan secara manual. Ibu Lissa sama sekali tidak menggunakan fitur teknis karena keterbatasan jumlah perangkat (hanya ada satu HP di

IAKN AMBON

rumah), sehingga ia mengandalkan pengawasan fisik secara langsung dengan selalu berada di dekat anak dan melarang anak mengunduh aplikasi sendiri.

d. Pengaruh Teman Sebaya

Hambatan lain yang mungkin dihadapi orang tua adalah pengaruh teman sebaya. Ketika anak melihat teman-temannya menggunakan Android atau bermain game tertentu, anak juga ingin menggunakan Android dan bermain game yang sama.

Ibu Ita selaku guru Kelas mengatakan "Mereka mudah bosan, kurang fokus, dan sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah."

Hal ini dapat membuat anak menuntut orang tua untuk memberikan Android atau mengizinkan mereka menggunakan Android lebih lama, yang pada akhirnya menyulitkan orang tua dalam mengawasi penggunaan Android.

Selain pengaruh teman sebaya di sekolah, informan tambahan menemukan bahwa hambatan pengawasan juga muncul dari lingkungan rumah, yaitu perilaku meniru orang tua dan dampak ritme konten digital. Ibu Maria dan Ibu Lissa mengamati bahwa anak-anak mereka menuntut menggunakan HP karena meniru kebiasaan orang tuanya yang sering membuka media sosial atau membalas chat di depan anak (anak bahkan pura-pura melakukan scroll atau "jualan"). Sementara itu, Ibu Sanny mencatat bahwa paparan video berdurasi pendek dan cepat membuat anak menjadi kurang sabar dan menginginkan segala sesuatu secara instan di kehidupan nyata, yang menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dalam menanamkan karakter kesabaran.

IAKN AMBON

4.3 Pembahasan

4.3.1 Penggunaan Android pada Anak Usia Dini di TK Kasih Ibu Kaibobu

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Android sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari sebagian besar anak di TK Kasih Ibu Kaibobu. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mengenal Android dan rata-rata mulai menggunakannya sekitar usia lima tahun. Android digunakan untuk menonton video kartun, lagu anak-anak, video pembelajaran huruf dan angka, serta bermain game sederhana.

Hasil wawancara Guru Kelas memperkuat temuan tersebut. Anak-anak menggunakan Android untuk menonton *YouTube,* film kartun, mendengarkan lagu, bermain permainan sederhana, serta menonton video pembelajaran yang berkaitan dengan huruf, angka, warna, dan bentuk. Hal ini menunjukkan bahwa Android bagi anak tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Keterangan para orang tua juga menunjukkan bahwa penggunaan Android dilakukan sekitar satu sampai dua jam sehari. Orang tua menjelaskan bahwa menggunakan Android sebagai sarana hiburan sekaligus pembelajaran (Priskila Matinahoruw) sedangkan Orang tua lain menggunakannya untuk menonton video, bermain game, mencari informasi sederhana, dan membantu mengerjakan tugas sekolah (Susana Pessireron).

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Android pada anak usia dini tidak dapat dipandang hanya dari sisi negatif. Android dapat menjadi media yang membantu anak memperoleh informasi dan memahami pembelajaran melalui tampilan yang menarik. Priskila Matinahoruw menyatakan bahwa anak lebih mudah mengingat huruf, angka, dan warna melalui video

pembelajaran, sedangkan melihat bahwa video dan aplikasi pendidikan dapat membuat anak lebih tertarik untuk belajar (Susana Pessireron).

Namun, penggunaan Android pada anak usia dini tetap membutuhkan batasan. Anak pada usia dini masih membutuhkan pengalaman langsung, bermain, berinteraksi dengan teman dan keluarga, serta kegiatan yang mendukung perkembangan sosial dan emosionalnya. Oleh sebab itu, Android sebaiknya digunakan sebagai salah satu media pendukung, bukan sebagai satu-satunya kegiatan anak.

Dengan demikian, analisa yang dapat dilakukan bahwa penggunaan Android pada anak di TK Kasih Ibu Kaibobu memiliki dua sisi. Di satu sisi, Android dapat membantu proses belajar dan memberikan informasi yang menarik bagi anak. Di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengurangi waktu anak untuk melakukan kegiatan lain. Oleh karena itu, yang menjadi hal penting bukan semata-mata penggunaan Android, tetapi bagaimana Android digunakan, berapa lama digunakan, dan sejauh mana orang tua melakukan pendampingan.

4.3.2 Dampak Penggunaan Android Terhadap Pembentukan Karakter Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Android dapat memberikan pengaruh terhadap karakter anak, terutama ketika penggunaannya terlalu lama dan tidak mendapatkan pengawasan. Kepala Sekolah menyatakan bahwa penggunaan Android yang terlalu lama dapat membuat anak menjadi kurang disiplin dan lebih sulit diarahkan. Karakter yang paling terlihat mengalami perubahan adalah disiplin, kesabaran, tanggung jawab, dan kemampuan bergaul dengan teman.

Temuan tersebut sesuai dengan keterangan Guru Kelas yang melihat bahwa beberapa anak menjadi kurang sabar, lebih mudah marah ketika keinginannya tidak dipenuhi, dan terkadang

kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas. Guru juga melihat adanya anak yang lebih suka bermain sendiri dan kurang aktif berinteraksi dengan teman.

Jika dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak belajar melalui pengalaman yang konkret, peniruan, simbol, gambar, dan hal-hal yang menarik perhatian. Oleh karena itu, video dan permainan pada Android dapat menarik perhatian anak dengan mudah. Hal ini dapat menjelaskan mengapa anak dapat belajar huruf, angka, warna, dan informasi tertentu melalui video pembelajaran.

Akan tetapi, karena anak pada tahap ini masih membutuhkan pengalaman nyata dan bimbingan orang dewasa, penggunaan Android yang terlalu lama dapat membuat perhatian anak lebih terpusat pada aktivitas di dalam layar. Dalam penelitian ini terlihat bahwa beberapa anak menjadi kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran dan lebih sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah.

Jika dikaitkan dengan teori Thomas Lickona tentang pendidikan karakter, pembentukan karakter anak tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang perilaku baik, tetapi juga kebiasaan untuk melakukan perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, karakter disiplin, tanggung jawab, kesabaran, pengendalian emosi, dan kemampuan bersosialisasi perlu dibentuk melalui pembiasaan yang dilakukan secara terus-menerus.Sekolah telah melakukan pembiasaan tersebut melalui kegiatan berdoa, menaati aturan kelas, berbagi dengan teman, merapikan alat bermain, dan saling menghormati. Guru juga memberikan contoh perilaku yang baik dan bekerja sama dengan orang tua dalam membimbing anak.

Dari hasil penelitian juga terlihat bahwa pengaruh Android terhadap karakter anak tidak selalu bersifat negatif. Para orang tua secara bersama-samamelihat manfaat Android ketika

IAKN AMBON

digunakan untuk pembelajaran. Namun, kedua orang tua juga menyadari bahwa penggunaan yang tidak dibatasi dapat menyebabkan anak sulit berhenti, mudah marah, kurang memperhatikan lingkungan, dan lebih memilih bermain Android daripada melakukan kegiatan lain.

Dengan demikian, pembentukan karakter anak dalam penggunaan Android sangat dipengaruhi oleh pola penggunaan dan pengawasan. Android bukan satu-satunya faktor yang menentukan karakter anak. Lingkungan keluarga, sekolah, kebiasaan sehari-hari, dan pendampingan orang dewasa juga memiliki peran penting.

4.3.3 Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Melalui Penggunaan Android

Berdasarkan hasil penelitian, orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengarahkan penggunaan Android pada anak. Kepala Sekolah menegaskan bahwa orang tua perlu mengawasi anak ketika menggunakan Android agar anak tidak mengakses konten yang tidak sesuai dengan usianya. Sekolah juga mengingatkan orang tua untuk membatasi waktu penggunaan Android dan mendampingi anak.

Peran tersebut terlihat dari beberapa bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua. Priskila Matinahoruw (2026) menjelaskan bahwa mengatur Android agar berhenti secara otomatis setelah satu jam dan mengatur aplikasi berdasarkan usia anak. Orang tua juga membuat aturan bahwa Android baru boleh digunakan setelah anak belajar dan mengerjakan tugas.

Kemudian Susana Pessireron (2026) juga menerapkan aturan bahwa Android hanya boleh digunakan setelah tugas dan kewajiban anak selesai. Orang tua memilih tontonan yang sesuai dengan usia anak, memiliki unsur pendidikan, dan tidak mengandung kekerasan atau perkataan yang tidak pantas.Berdasarkan hal tersebut, peran orang tua dalam penggunaan Android dapat dilihat dalam beberapa bentuk, yaitu:

1. Membatasi waktu penggunaan Android. Orang tua menetapkan waktu penggunaan agar anak tidak menggunakan Android secara berlebihan.
2. Mendampingi penggunaan Android. Orang tua berusaha mengetahui apa yang ditonton atau dimainkan anak sehingga dapat memberikan arahan apabila terdapat konten yang kurang sesuai.
3. Memilih konten yang sesuai dengan usia anak. Orang tua mengarahkan anak kepada video dan aplikasi yang memiliki nilai pendidikan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.
4. Membuat aturan penggunaan Android. Android diberikan setelah anak menyelesaikan tugas dan kewajibannya. Dengan demikian, anak belajar memahami bahwa kewajiban harus dilakukan terlebih dahulu sebelum memperoleh hak untuk bermain.
5. Memberikan kegiatan alternatif. Orang tua mengajak anak bermain bersama teman, membaca buku, menggambar, bermain di luar, membantu pekerjaan ringan, dan bermain bersama keluarga.

Jika dihubungkan dengan teori Thomas Lickona, kebiasaan orang tua dalam memberikan aturan dan membimbing anak merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter. Anak belajar mengenai disiplin dan tanggung jawab melalui aturan yang diterapkan secara konsisten. Misalnya, anak dibiasakan menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum menggunakan Android. Peran orang tua juga berkaitan dengan perkembangan anak sebagaimana dijelaskan dalam teori Piaget. Anak usia dini masih membutuhkan pengalaman langsung dan bimbingan dalam memahami lingkungan. Karena itu, orang tua tidak cukup hanya memberikan Android, tetapi perlu membantu anak memahami apa yang dilihat dan dilakukan melalui Android.

Peran orang tua sangat penting dalam mengurangi dampak tersebut melalui pembatasan waktu, pendampingan, pemilihan konten yang sesuai usia, pemberian aturan, serta pengalihan anak pada kegiatan bermain, belajar, membaca, dan berinteraksi dengan keluarga maupun teman. Kerja sama antara orang tua dan sekolah juga diperlukan untuk mendukung pembentukan karakter anak.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga sebagai pembimbing dan pemberi contoh. Pengawasan yang dilakukan secara konsisten dapat membantu anak menggunakan Android secara lebih terarah dan tetap melakukan kegiatan lain yang mendukung perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan karakter.

4.3.4 Hubungan Penggunaan Android Dengan Pembentukan Karakter Anak

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, terdapat hubungan antara pola penggunaan Android dengan perilaku dan karakter anak. Ketika Android digunakan dalam waktu yang terbatas, didampingi, dan diarahkan pada kegiatan pembelajaran, Android dapat memberikan manfaat bagi pengetahuan anak. Sebaliknya, ketika penggunaannya tidak terkontrol, muncul beberapa perilaku yang perlu diperhatikan, seperti sulit berhenti, mudah marah, kurang fokus, kurang disiplin, dan berkurangnya interaksi sosial.

Hubungan tersebut dapat dilihat dari keterangan para informan. Kepala Sekolah dan guru kelas sama-sama melihat perubahan perilaku pada beberapa anak yang menggunakan Android secara berlebihan. Para orang tua juga mengakui bahwa penggunaan Android yang tidak dibatasi dapat memengaruhi kegiatan belajar, bermain, dan interaksi anak.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Android tidak secara otomatis menyebabkan karakter anak menjadi buruk. Pengaruh tersebut sangat bergantung pada cara

penggunaan, lama penggunaan, jenis konten, dan pendampingan orang tua. Oleh sebab itu, orang tua perlu memberikan batasan dan membimbing anak dalam menggunakan Android.

4.3.5 Kerja Sama Sekolah dan Orang Tua

Pembentukan karakter anak membutuhkan kerja sama antara sekolah dan keluarga. Sekolah telah memberikan pembiasaan karakter melalui kegiatan sehari-hari, sedangkan orang tua memiliki tanggung jawab untuk melanjutkan pembiasaan tersebut di rumah.

Kepala Sekolah menyampaikan bahwa sekolah sering mengingatkan orang tua dalam pertemuan sekolah agar mendampingi anak dan membatasi penggunaan Android. Guru juga bekerja sama dengan orang tua dalam membimbing anak.

Kerja sama tersebut penting karena anak lebih banyak menggunakan Android di lingkungan rumah. Oleh karena itu, aturan yang diterapkan di sekolah akan lebih efektif apabila mendapat dukungan dari orang tua di rumah. Orang tua perlu melanjutkan pembiasaan disiplin, tanggung jawab, kesabaran, dan interaksi sosial yang telah diberikan di sekolah.

IAKN AMBON

4.3.6 Temuan Utama Penelitian

Berdasarkan pembahasan di atas, terdapat beberapa temuan utama dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Android telah digunakan oleh sebagian besar anak yang menjadi bagian dari lingkungan TK Kasih Ibu Kaibobu. Penggunaannya mencakup hiburan dan pembelajaran.
2. Android dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran anak, terutama dalam mengenal huruf, angka, warna, bentuk, dan memperoleh informasi sederhana.

3. Penggunaan Android yang berlebihan dan kurang mendapatkan pengawasan dapat berkaitan dengan munculnya perilaku kurang disiplin, kurang sabar, mudah marah, kurang fokus, serta berkurangnya interaksi sosial.

4. Orang tua memiliki peran penting dalam mengontrol penggunaan Android melalui pembatasan waktu, pendampingan, pemilihan konten, penerapan aturan, dan pemberian kegiatan alternatif.

5. Pembentukan karakter anak membutuhkan kerja sama antara sekolah dan orang tua. Sekolah memberikan pembiasaan karakter melalui kegiatan pembelajaran, sedangkan orang tua melanjutkan pembiasaan dan pengawasan di rumah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Android dapat menjadi media yang bermanfaat bagi anak usia dini apabila digunakan secara terbatas, sesuai kebutuhan, didampingi orang tua, dan diarahkan pada kegiatan yang positif. Sebaliknya, penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengganggu kebiasaan dan perilaku anak. Oleh karena itu, pendampingan dan pengawasan orang tua menjadi bagian penting dalam memanfaatkan Android untuk mendukung perkembangan dan pembentukan karakter anak.

IAKN AMBON

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini yang menggunakan Android di TK Kasih Ibu Kaibobu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak pada rentang usia empat hingga lima tahun. Aktivitas anak dalam menggunakan Android mencakup aspek hiburan seperti menonton film kartun di YouTube dan bermain game sederhana, serta aspek pembelajaran seperti mengakses video edukatif pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, lagu anak, dan doa. Penggunaan Android ini memiliki durasi rata-rata satu hingga dua jam per hari yang umumnya dilakukan oleh anak pada waktu senggang setelah mereka menyelesaikan kewajiban belajar atau tugas sekolah.

Penggunaan Android tersebut memberikan dampak ganda yang saling kontradiktif terhadap pembentukan karakter anak di TK Kasih Ibu Kaibobu, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dari sisi positif, Android terbukti cukup efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif, keaksaraan awal, serta minat belajar anak karena penyajian materi melalui media digital dengan karakter yang menarik membuat anak lebih cepat ingat dan mengenal informasi baru. Sebaliknya, dari sisi negatif, penggunaan Android yang berlebihan dan kurang terkontrol berkaitan erat dengan penurunan konsentrasi belajar anak di kelas, anak menjadi mudah bosan, sulit fokus, kurang sabar, serta mudah marah atau ngambek ketika penggunaan gawai dibatasi. Selain itu, kebiasaan bermain

Android secara soliter berpotensi mereduksi intensitas interaksi sosial anak dengan teman sebaya di lingkungan sekolah.

Menghadapi tantangan digital tersebut, orang tua di Desa Kaibobu telah berupaya menjalankan perannya sebagai pendidik pertama dan utama melalui berbagai bentuk pengawasan dan pengasuhan digital. Peran tersebut diwujudkan dengan mengatur durasi pemakaian gawai, menyeleksi konten tontonan yang aman dan edukatif melalui fitur pembatasan otomatis maupun pengecekan manual, mendampingi anak secara aktif, serta menetapkan aturan rumah yang konsisten seperti mewajibkan anak menyelesaikan tugas sebelum bermain Android. Meskipun orang tua masih menghadapi hambatan berupa kesibukan pekerjaan rumah tangga dan resistensi emosional dari anak, keberhasilan pembentukan karakter disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, dan kemampuan bersosialisasi pada anak digital ini pada akhirnya sangat ditentukan oleh konsistensi pengasuhan orang tua di rumah yang disinkronkan secara aktif dengan pembiasaan karakter yang diberikan oleh guru di sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1. Bagi Orang Tua

1. Orang tua diharapkan mendampingi anak ketika menggunakan Android, terutama saat anak menonton video atau menggunakan aplikasi yang belum dipahaminya.

2. Orang tua perlu menetapkan aturan waktu penggunaan Android secara jelas dan konsisten. Anak perlu diberikan kesempatan yang cukup untuk belajar, bermain secara langsung, berinteraksi dengan keluarga, dan bermain bersama teman sebaya.

3. Orang tua hendaknya memilih konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Konten yang dipilih sebaiknya memiliki nilai edukatif, menggunakan bahasa yang baik, dan tidak mengandung unsur kekerasan atau perilaku yang tidak sesuai bagi anak.

4. Orang tua perlu memberikan teladan dalam penggunaan telepon genggam. Penggunaan perangkat digital oleh orang tua hendaknya tidak mengurangi waktu komunikasi, perhatian, dan kebersamaan dengan anak.

5. Orang tua diharapkan menjadikan Android sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti kegiatan bermain, interaksi sosial, aktivitas fisik, dan pengalaman langsung anak.

5.2.2. Bagi Guru dan TK Kasih Ibu Kaibobu

1. Guru diharapkan terus memperkuat pembiasaan karakter melalui kegiatan belajar dan bermain, khususnya disiplin, tanggung jawab, kemandirian, kerja sama, kesopanan, dan pengendalian diri.

2. Sekolah diharapkan mempertahankan komunikasi dengan orang tua mengenai perkembangan perilaku anak dan kebiasaan penggunaan Android di rumah.

3. Guru dapat memberikan informasi sederhana kepada orang tua mengenai pemilihan konten, pengaturan waktu, dan pendampingan penggunaan Android yang sesuai dengan usia anak.

4. Sekolah diharapkan memperbanyak kegiatan bermain aktif, kegiatan kelompok, kegiatan seni, bercerita, bernyanyi, serta aktivitas langsung lainnya agar anak memperoleh pengalaman belajar yang seimbang dan tidak bergantung pada media digital.

5.2.3 Bagi Yayasan dan Pemerintah Setempat

Yayasan dan pemerintah setempat diharapkan terus memberikan dukungan terhadap penyelenggaraan pendidikan di TK Kasih Ibu Kaibobu. Dukungan tersebut dapat dilakukan melalui peningkatan sarana pembelajaran, penguatan kapasitas guru, penyediaan kegiatan edukatif, serta pelaksanaan kegiatan yang mendorong keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan perangkat digital pada anak usia dini dengan melibatkan informan yang lebih banyak dan lembaga PAUD yang berbeda. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji secara lebih mendalam strategi pendampingan orang tua, jenis konten yang digunakan, durasi penggunaan, serta perubahan perilaku anak dalam aspek kognitif, sosial, emosional, moral, dan bahasa.Bagi Peneliti Selanjutnya.

IAKN AMBON

DAFTAR PUSTAKA

Adwiah, S., & Diana, R. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 112–125.

American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. https://www.aap.org/en/patient-care/media-and-children.

Arifah, H. N. S., Rahman, A., & Purwanto, D. (2023). Karakteristik kognitif anak usia 4–6 tahun dalam tahap praoperasional. Jurnal Psikologi Pendidikan, 12(1), 45–58.

Asmiyati, A., Suryana, D., & Fadillah, M. (2020). Stimulasi perkembangan otak anak pada masa golden age. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1), 23–35.

Badan Pusat Statistik. (2024). Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2024. https://www.bps.go.id/id/publication/2024/07/15/susenas-2024.html. Diakses pada 15 September 2026.

Balimulia, S. O., & Sitio, E. F. S. (2019). Perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun dalam perspektif Piaget. Jurnal Pendidikan Kristen, 5(2), 89–102.

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice Hall.

Baumrind, D. (2014). Parenting styles and adolescent development. Dalam J. Santrock (Ed.), Life-span development (15th ed., hlm. 301–340). McGraw-Hill.

Budiarti, R. (2023). Dampak penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. Jurnal Pendidikan Indonesia, 12(3), 201–215.

Efastri, L., Lhaura, F., & Islami, R. (2022). Perbandingan kemampuan bersosialisasi anak pengguna dan non-pengguna gadget. Jurnal Psikologi Anak, 8(1), 67–79.

Fadillah, M. (2014). Desain pembelajaran PAUD. Ar-Ruzz Media.

Hidayati, N., Djoehaeni, H., & Danzaman, D. (2023). Pengaruh penggunaan Android terhadap perkembangan kognitif anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 34–48.

Ki Hajar Dewantara. (2012). Pendidikan dan kebudayaan. Dalam E. Mulyasa (Ed.), Manajemen pendidikan Islam (hlm. 45–67). Remaja Rosdakarya.

Lickona, T. (1991). Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility. Bantam Books.

Mardhotillah, A., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan game interaktif berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 156–170.

Mardliyah, F. (2023). Kecanduan Android pada anak usia dini dan dampaknya terhadap perilaku sosial. Jurnal Psikologi Pendidikan Islam, 6(1), 89–102.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E. (2012). Manajemen pendidikan Islam. Remaja Rosdakarya.

NAEYC. (2017). Developmentally appropriate practice in early childhood programs. National Association for the Education of Young Children. https://www.naeyc.org/resources/position-statements/dap.

Nilawarti, N., Fitriah, F., Anwar, K., Wati, E. S., & Mardianah, N. (2024). Pengalaman langsung dalam pengembangan kemampuan berpikir anak usia 5–6 tahun. Jurnal Pendidikan Anak, 13(1), 12–25.

Nirwana, N. (2021). Peningkatan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun melalui media game berbasis Android. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 11(2), 178–192.

Nur, N. R., & Ningrum, M. A. (2023). Pembelajaran PAUD berbasis pengalaman konkret. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 234–248.

Nuraini, N., & Wardhani, I. K. (2023). Hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 4–5 tahun. Jurnal Psikologi Anak, 9(1), 56–68.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). The psychology of the child. Basic Books.

Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. https://www.dpr.go.id/jdih/uu16.

Riwudanbaru, R. (2023). Strategi orang tua dalam mengatur penggunaan smartphone pada anak usia dini untuk mengurangi dampak negatif terhadap perilaku. Jurnal Pendidikan Keluarga, 8(2), 145–159.

Rosiyanti, R., & Muthmainnah, M. (2018). Pemanfaatan Media Android sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 150-156.

Sari, D. K., & Pratama, A. (2023). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Jurnal Pendidikan Anak, 12(2), 167–180.

Sawitri, D. R., Kuntjoro, E., & Rahmawati, Y. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 1-8.

Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Implementasi teori Piaget dalam penggunaan teknologi pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 10(1), 34–47.

Solfiah, S., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Penggunaan games edukatif berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5–6 tahun. Jurnal Pendidikan Matematika, 9(2), 123–136.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kualitatif (Edisi ke-5). Alfabeta.

Surdana, D. (2014). Pendidikan anak usia dini. Grasindo.

Susanto, A. (2017). Perkembangan anak usia dini. Kencana Prenada Media Group.

Suryana, D., Fadillah, M., & Wiyani, N. A. (2010). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan aplikasi. Ar-Ruzz Media.

Tri Rizki, A., Kustiono, A., & Utanto, Y. (2021). Keterlibatan orang tua dalam pendampingan penggunaan gadget pada anak. Jurnal Pendidikan Keluarga, 6(1), 78–92.

UNICEF Indonesia. (2025). Online Knowledge and Practice of Children and Parents in Indonesia: Baseline Study 2023. https://www.unicef.org/indonesia/reports/online-knowledge-practice-children-parents-indonesia. Diakses pada 15 September 2026.

Vygotsky, L. S. (2013). Mind in society: The development of higher psychological processes. Dalam L. C. Moll (Ed.), Vygotsky and education (hlm. 87–115). Cambridge University Press.

Wijayanti, R. (2023). Peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 12(1), 56–69.

Wiyani, N. A., & Barnawi, B. (2012). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan aplikasi. Ar-Ruzz Media.

World Health Organization. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. https://www.who.int/publications-detail-redirect/9789241550536.

Yuliar, Y., & Abdi Pradana, R. (2021). Dampak penggunaan gadget tanpa pengawasan terhadap perkembangan anak. Jurnal Kesehatan Masyarakat, 13(1), 45–56.

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Penggunaan smartphone pada anak usia TK 4–6 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Anak, 8(2), 134–147.

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Wawancara Informan 1 (Kepala Sekolah)

Penggunaan Android oleh Anak Usia Dini

1. Apakah sebagian besar anak di TK Kasih Ibu sudah menggunakan Android?

Jawaban: "Iya, sebagian besar anak di sekolah ini sudah mengenal Android. Mereka biasanya menggunakan Android di rumah bersama orang tua, tetapi ada juga yang sudah menggunakan sendiri."

2. Menurut Ibu, sejak usia berapa anak mulai menggunakan Android?

Jawaban: "Rata-rata anak mulai menggunakan Android sejak umur sekitar lima tahun. Pada usia itu mereka sudah tahu cara membuka video atau permainan sendiri."

3. Untuk apa anak biasanya menggunakan Android?

Jawaban: "Anak-anak biasanya menggunakan Android untuk menonton video kartun, lagu anak, video belajar huruf dan angka, serta bermain game yang sederhana."

4. Bagaimana pengaruh penggunaan Android terhadap proses belajar anak di sekolah?

Jawaban: "Pengaruhnya ada. Beberapa anak masih semangat belajar, tetapi ada juga yang kurang fokus karena lebih sering membicarakan game atau video yang mereka tonton."

Apakah sekolah pernah menerima keluhan mengenai penggunaan Android?

IAKN AMBON

Jawaban: "Iya, beberapa orang tua pernah bercerita bahwa anak sulit berhenti bermain Android dan kadang marah ketika Android diambil."

Peran Orang Tua

6. Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi penggunaan Android?

Jawaban: "Orang tua mempunyai peran yang sangat penting. Mereka harus mengawasi anak saat menggunakan Android supaya anak tidak membuka hal-hal yang tidak sesuai dengan usianya."

7. Apakah orang tua sudah membatasi waktu penggunaan Android?

Jawaban: "Sebagian besar orang tua sudah mulai membatasi waktu bermain Android, biasanya sekitar satu sampai dua jam dalam sehari."

8. Apakah orang tua mendampingi anak ketika menggunakan Android?

Jawaban: "Ada orang tua yang selalu mendampingi anak, tetapi ada juga yang belum bisa mendampingi karena sibuk bekerja."

9. Bagaimana kerja sama sekolah dengan orang tua mengenai penggunaan Android?

Jawaban: "Kami sering mengingatkan orang tua saat pertemuan sekolah agar selalu mendampingi anak dan membatasi penggunaan Android."

10. Apa saran sekolah kepada orang tua?

Jawaban: "Sebaiknya orang tua tidak langsung memberikan Android setiap kali anak meminta. Anak juga perlu diajak bermain, belajar, dan berinteraksi dengan keluargPembentukan Karakter Anak

IAKN AMBON

11. Apakah penggunaan Android memengaruhi karakter anak?

Jawaban: "Iya, ada pengaruhnya. Kalau digunakan terlalu lama, anak menjadi kurang disiplin dan lebih sulit diarahkan."

12. Karakter apa yang paling sering terlihat berubah?

Jawaban: "Yang paling terlihat adalah disiplin, kesabaran, tanggung jawab, dan kemampuan anak bergaul dengan teman."

13. Bagaimana cara sekolah membantu membentuk karakter anak?

Jawaban: "Guru selalu mengajarkan anak untuk disiplin, berbagi, menghargai teman, mengikuti aturan, dan bertanggung jawab melalui kegiatan belajar setiap hari."

14. Apa harapan sekolah kepada orang tua?

Jawaban: "Kami berharap orang tua lebih banyak meluangkan waktu bersama anak dan mendampingi penggunaan Android agar tidak mengganggu perkembangan anak."

15. Menurut Ibu, bagaimana penggunaan Android yang baik bagi anak usia dini?

Jawaban: "Android sebaiknya digunakan dalam waktu yang terbatas, didampingi orang tua, dan lebih banyak digunakan untuk belajar daripada bermain game."

Pedoman Wawancara Informan 2 (Guru Kelas)

1. Apakah anak-anak di kelas sudah menggunakan Android?

IAKN AMBON

Ya, hampir semua anak di kelas sudah mengenal dan menggunakan Android. Berdasarkan cerita anak-anak dan informasi dari orang tua, sebagian besar anak menggunakan Android di rumah setiap hari.

2. Untuk kegiatan apa saja Android digunakan oleh anak?

Anak-anak biasanya menggunakan Android untuk menonton YouTube, melihat film kartun, mendengarkan lagu anak-anak, bermain permainan sederhana, dan menonton video pembelajaran. Video pembelajaran tersebut biasanya berisi huruf, angka, warna, dan bentuk.

3. Bagaimana perilaku anak yang sering menggunakan Android saat mengikuti pembelajaran?

Beberapa anak yang sering menggunakan Android terlihat sulit berkonsentrasi saat guru menjelaskan pelajaran. Mereka mudah bosan, kurang fokus, dan sering membicarakan permainan atau video yang ditonton di rumah. Namun, ada juga anak yang lebih cepat mengenal huruf dan angka karena sering menonton video pembelajaran.

4. Apakah terdapat perubahan karakter anak akibat penggunaan Android?

Ya, terdapat perubahan karakter pada beberapa anak. Anak menjadi kurang sabar, lebih mudah marah ketika keinginannya tidak dipenuhi, dan terkadang kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas. Perubahan ini lebih sering terlihat pada anak yang menggunakan Android tanpa pendampingan orang tua.

5. Karakter apa yang paling terlihat mengalami perubahan?

Karakter yang paling terlihat mengalami perubahan adalah:

IAKN AMBON

Disiplin, tanggung jawab, kesabaran, kemampuan mengendalikan emosi, kemampuan bersosialisasi dengan teman.

6. Bagaimana kemampuan anak berinteraksi dengan teman setelah sering menggunakan Android?

Sebagian anak masih dapat bermain dan berinteraksi dengan teman dengan baik. Namun, ada juga anak yang lebih suka bermain sendiri dan kurang aktif berinteraksi dengan teman. Anak tersebut lebih sering membicarakan permainan di Android daripada bermain secara langsung bersama teman-temannya.

7. Apa upaya guru dalam membentuk karakter anak di sekolah?

Saya membiasakan anak untuk berdoa sebelum dan sesudah belajar, menaati aturan kelas, berbagi dengan teman, merapikan alat bermain setelah digunakan, dan saling menghormati. Saya juga memberikan contoh perilaku yang baik serta bekerja sama dengan orang tua dalam membimbing anak.

8. Menurut Ibu, bagaimana peran orang tua dalam mengawasi penggunaan Android?

Menurut saya peran orang tua sangat penting karena anak lebih banyak menggunakan Android di rumah. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan Android, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, dan mendampingi anak saat menggunakan Android. Selain itu, orang tua perlu mengajak anak melakukan kegiatan lain, seperti bermain, belajar, atau membantu pekerjaan ringan di rumah.

IAKN AMBON

Pedoman wawancara Informan 3 (Priskila Matinahoruw/Orang Tua 1)

A. Gambaran Penggunaan Android oleh Anak

1. Sejak usia berapa anak mulai menggunakan Android? 5 tahun

2. Apakah anak memiliki Android sendiri atau menggunakan milik orang tua? Milik sendiri

3. Biasanya anak menggunakan Android untuk apa saja? Menonton film kartun di YouTube atau main game dan belajar mengenal hurup warna dan angka juga menyambung huruf dari YouTube

4. Berapa lama anak menggunakan Android setiap hari? Sekitar 1-2 jam

6. Kapan biasanya anak menggunakan Android? Setelah selesai belajar dan sebelum tidur malam juga sesudah bangun tidur siang

7. Aplikasi atau tontonan apa yang paling sering diakses anak? YouTube film kartun

8. Apakah anak menggunakan Android sendiri atau didampingi? Sendiri tetapi di kontrol

B. Manfaat Penggunaan Android

1. Menurut Ibu, manfaat apa yang diperoleh anak dari penggunaan Android? Bisa belajar dari video belajar yang ada di YouTube dan anak tidak mudah bosan di bandingkan belajar manual

2. Apakah Android membantu anak dalam belajar? Jelaskan. Ya membantu tetapi harus di kontrol biar tidak bermain etapi belajar dan belajar menggunakan android sangat mudah di tangkap dan diingat oleh anak karna ada karakter-karakter yang menarik di video tersebut

3. Apakah ada perubahan positif pada kemampuan atau pengetahuan anak setelah menggunakan Android? Ya anak bisa lebih cepat ingat dan kenal warna angka juga huruf jika sering menonton dan belajar dari android terapi untuk dapat nilai positif anak harus sering di kontrol saat belajar menggunakan android

C. Dampak Negatif Penggunaan Android

1. Apakah penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anak? Ya kalau tidak di kontrol anak kan serius dengan film kartun dan sering suka ngambek kalau di uruh istirahat menggunakan android.

2. Apakah anak pernah sulit berhenti menggunakan Android? Ya pernah

3. Apakah anak menjadi mudah marah ketika Android diambil? Ya pernah

4. Apakah penggunaan Android memengaruhi waktu belajar, tidur, atau bermain anak? Sangat mempengaruhi waktu anak kalau udah serius dengan Android dan kalau tidak di kontrol waktu penggunaan android tersebut

5. Apakah anak pernah meniru perilaku dari video atau permainan yang ditonton? Ya tapi kalau anak saya lebih ka meniru video dance

D. Peran Orang Tua

1. Bagaimana cara Ibu mengatur waktu penggunaan Android? Androidnya setel sehingga setiap satu jam androidnya dengan sendirinya akan berhenti beroperasi dan keluar dari semua aplikasi.

2. Apakah Ibu selalu mendampingi anak saat menggunakan Android? Tidak terlalu sering

IAKN AMBON

3. Bagaimana cara memilih tontonan atau aplikasi yang sesuai untuk anak? Androidnya di setel pada stiap aplikasi sesuai umur anak sehingga semua video dan tonton yg di tampilkan sesuai dengan usia anak.

4. Apakah ada aturan penggunaan Android di rumah? Adaandroid boleh di pegang setelah belajar dan mengerjakan pr atau setelah bangun tidur siang jika tidak belajar dan Idak tidur siang android tidak boleh di pegang

5. Apa yang dilakukan jika anak melanggar aturan tersebut? Ya android di sita selama beberaparapa hari sampai anak mengakui kesalahannya dan Idak mengulang lagi

6. Bagaimana cara Ibu mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android? Bermain bersama teman sebaya, dan juga di belikan mainan anak-anak

7. Menurut Ibu, apakah penggunaan Android memengaruhi pembentukan karakter anak? Mengapa? Ya sangat berpengaruh jika tidak di kontrol maka akan membuat anak malas dan lalai dengan kegiatan lain dan waktunya habis hanya untuk menggunakan Android

E. Hambatan dan Harapan

1. Apa kendala yang dihadapi dalam mengawasi penggunaan Android?

Kendalanya ketika kita ibuk dan keasikan dengan kerja maka kurang kontrol terhadap anak saat menggunakan Android.

2. Apa harapan Ibu agar penggunaan Android memberi manfaat bagi anak?

Ya harapanya kedepan orang tua lebih peka dan perhatian terhadap waktu penggunaan android pada kemudian androidnya harus di setel biar semua tontonan dan permainan atau game yng di

download itu sesuai dengan umur anak dan jangan membiasakan anak menggunakan Android hanya untuk menonton dan mengakses film atau game tetapi di jadikan sebagai media belajar.

Pedoman wawancara Informan 4 (Susana Pesireron / Orang Tua 2)

A. Gambaran Penggunaan Android oleh Anak

1. Sejak usia berapa anak mulai menggunakan Android?

Anak mulai menggunakan Android sejak sekitar usia 4 tahun. Awalnya hanya sesekali ketika meminjam HP orang tua untuk menonton video anak-anak.

2. Apakah anak memiliki Android sendiri atau menggunakan milik orang tua?

Anak belum memiliki Android sendiri dan masih menggunakan HP milik orang tua.

3. Biasanya anak menggunakan Android untuk apa saja?

Biasanya untuk menonton video, bermain game, mencari informasi sederhana, dan terkadang digunakan untuk membantu mengerjakan tugas sekolah.

4. Berapa lama anak menggunakan Android setiap hari?

Biasanya sekitar 1–2 jam sehari, tetapi waktunya tidak selalu sama tergantung kegiatan dan kesibukan anak.

6. Kapan biasanya anak menggunakan Android?

Biasanya setelah selesai belajar, mengerjakan tugas, dan melakukan kegiatan lainnya. Anak juga biasanya menggunakan Android pada waktu senggang.

7. Aplikasi atau tontonan apa yang paling sering diakses anak?

Anak paling sering menonton YouTube dan bermain game anak. Sesekali juga menggunakan aplikasi pembelajaran.

8. Apakah anak menggunakan Android sendiri atau didampingi?

Sebisa mungkin didampingi, terutama ketika menonton video atau mengakses sesuatu yang baru. Kalau sudah menggunakan aplikasi yang biasa dipakai, terkadang anak menggunakannya sendiri.

B. Manfaat Penggunaan Android

1. Menurut Ibu, manfaat apa yang diperoleh anak dari penggunaan Android?

Menurut saya, Android bisa membantu anak mendapatkan informasi dan pengetahuan dengan lebih mudah. Anak juga bisa belajar melalui video dan aplikasi pendidikan yang menarik.

2. Apakah Android membantu anak dalam belajar? Jelaskan.

Ya, cukup membantu. Misalnya ketika anak kurang memahami pelajaran, saya bisa mencari video pembelajaran yang sesuai sehingga anak lebih mudah memahami materi.

3. Apakah ada perubahan positif pada kemampuan atau pengetahuan anak setelah menggunakan Android?

Ada. Anak menjadi lebih cepat mengetahui informasi baru dan lebih tertarik mempelajari sesuatu melalui video atau aplikasi yang menarik. Anak juga menjadi lebih terbiasa mencari informasi.

C. Dampak Negatif Penggunaan Android

1. Apakah penggunaan Android pernah memengaruhi perilaku anak?

IAKN AMBON

Pernah. Kalau terlalu lama menggunakan Android, anak terkadang menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan lebih memilih bermain daripada melakukan kegiatan lain.

2. Apakah anak pernah sulit berhenti menggunakan Android?

Pernah. Kadang anak masih ingin melanjutkan bermain atau menonton walaupun waktunya sudah selesai.

3. Apakah anak menjadi mudah marah ketika Android diambil?

Sesekali iya, terutama ketika sedang asyik bermain. Namun biasanya setelah diberi pengertian dan dibiasakan dengan aturan, anak mulai bisa menerima.

4. Apakah penggunaan Android memengaruhi waktu belajar, tidur, atau bermain anak?

Kalau tidak dibatasi, bisa memengaruhi. Anak bisa lupa waktu belajar atau bermain di luar. Karena itu kami berusaha membatasi penggunaan Android, terutama menjelang waktu tidur.

5. Apakah anak pernah meniru perilaku dari video atau permainan yang ditonton?

Pernah meniru perkataan atau gerakan yang dilihat dari video. Karena itu saya berusaha memperhatikan tontonan anak dan memberikan penjelasan jika ada perilaku yang kurang baik.

D. Peran Orang Tua

1. Bagaimana cara Ibu mengatur waktu penggunaan Android?

Kami memberikan batas waktu, biasanya sekitar 1–2 jam sehari. Android hanya boleh digunakan setelah tugas dan kewajiban anak selesai.

2. Apakah Ibu selalu mendampingi anak saat menggunakan Android?

IAKN AMBON

Tidak selalu, tetapi sebisa mungkin saya mendampingi dan mengecek apa yang ditonton atau dimainkan anak.

3. Bagaimana cara memilih tontonan atau aplikasi yang sesuai untuk anak?

Saya memilih tontonan yang sesuai dengan usia anak, memiliki unsur pendidikan, dan tidak mengandung kekerasan atau perkataan yang tidak pantas. Saya juga mengecek terlebih dahulu aplikasi atau video yang ingin digunakan.

4. Apakah ada aturan penggunaan Android di rumah?

Ada. Anak tidak boleh menggunakan Android saat makan, belajar, dan menjelang tidur. Anak juga harus menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum bermain Android.

5. Apa yang dilakukan jika anak melanggar aturan tersebut?

Saya memberikan teguran dan menjelaskan alasan aturan tersebut. Jika anak tetap melanggar, waktu penggunaan Android akan dikurangi atau untuk sementara tidak diperbolehkan menggunakan Android.

6. Bagaimana cara Ibu mengajak anak melakukan kegiatan selain bermain Android?

Saya mengajak anak bermain di luar, membaca buku, membantu pekerjaan ringan di rumah, menggambar, atau bermain bersama keluarga. Dengan begitu anak tidak hanya bergantung pada Android untuk hiburan.

7. Menurut Ibu, apakah penggunaan Android memengaruhi pembentukan karakter anak? Mengapa?

Menurut saya, iya. Apa yang sering dilihat dan dimainkan anak dapat memengaruhi cara berbicara dan perilakunya. Karena itu orang tua harus mendampingi dan mengarahkan anak agar menggunakan Android untuk hal-hal yang positif.

E. Hambatan dan Harapan

1. Apa kendala yang dihadapi dalam mengawasi penggunaan Android?

Kendalanya adalah anak terkadang ingin menggunakan Android lebih lama karena merasa masih ingin bermain atau menonton. Selain itu, orang tua juga tidak selalu bisa mendampingi karena ada pekerjaan dan kegiatan lainnya.

2. Apa harapan Ibu agar penggunaan Android memberi manfaat bagi anak?

Saya berharap anak dapat menggunakan Android dengan bijak dan tidak berlebihan. Saya ingin Android lebih banyak digunakan untuk belajar, mencari informasi yang bermanfaat, dan mengembangkan kreativitas, bukan hanya untuk bermain.

Pedoman Wawancara Informan 5 (Maria Passal/Orang Tua 3)

1. Sejak kapan anak menggunakan Android?

"Sekitar usia 3 tahun, waktu saya sedang sibuk masak dan anak rewel, jadi saya kasih HP supaya dia tenang."

2. Berapa kali dan berapa lama anak menggunakan Android?

"Kira-kira 2 sampai 3 kali sehari. Sekali pakai sekitar 30 menit sampai 1 jam. Kalau sudah lebih dari itu, saya ambil karena takut matanya sakit."

3. Apakah orang tua mendampingi? Bagaimana bentuknya?

"Kadang iya, kadang tidak. Kalau saya ada waktu, saya duduk di sebelah dia. Saya tanya, 'Ini gambar apa?', 'Warnanya apa?', atau kalau dia nonton lagu, saya ikut nyanyi bareng. Tapi kalau saya sibuk, dia main sendiri di ruang tamu."

4. Bagaimana cara orang tua mengawasi?

"Saya cek HP-nya kadang-kadang, lihat riwayat tontonan di YouTube. Saya juga dengar dari ruang lain kalau anak nonton, kalau suaranya aneh, saya langsung datang. Saya cek hampir setiap hari, terutama malam sebelum tidur."

5. Apakah ada batas waktu? Berapa lama?

"Ada, saya kasih 30 menit sampai 1 jam saja. Kalau sudah lewat, saya ambil. Saya bilang, 'Lima menit lagi ya', lalu setelah itu saya bilang waktu sudah habis. Kadang saya pasang alarm di HP juga."

6. Konten apa yang diakses anak?

"YouTube Kids, lagu-lagu anak seperti Baby Shark, Nussa Rara, kadang game sederhana seperti puzzle atau mewarnai."

7. Aturan apa yang ditetapkan?

"Aturannya: hanya boleh 1 jam sehari, hanya di ruang tamu, hanya tontonan yang sudah saya pilih, dan harus berhenti kalau waktu sudah habis. Anak tidak boleh di kamar dengan HP."

8. Bagaimana penegakan aturan?

"Kalau dia paksa ambil lagi, HP-nya saya simpan 1 hari. Dia tidak boleh main HP besoknya. Tapi kadang tidak konsisten, Bu. Kalau saya lelah atau ada tamu, saya kadang kasih lebih lama. Saya sadar ini kurang baik."

9. Apakah orang tua menggunakan Android di depan anak?

"Iya, sering. Saya mungkin 3 sampai 4 jam sehari buka Facebook atau WhatsApp. Anak sering bilang, 'Ibu main HP terus, aku juga mau'. Kadang dia ambil HP saya dan pura-pura scroll seperti saya."

10. Apa dampak positif dan negatif yang diamati?

"Positifnya: anak jadi tahu banyak lagu, bisa nyanyi, tahu warna dan angka. Dia juga lebih tenang waktu saya sibuk. Negatifnya: anak jadi malas main luar, lebih suka duduk diam. Kadang kalau HP diambil, dia marah sekali. Mata juga kadang merah kalau terlalu lama."

Pedoman Wawancara Informan 6 (Lissa Gaytedy/Orang Tua 4)

1. Sejak kapan anak menggunakan Android?

"Usia 4 tahun, saat pandemi dan anak belajar dari rumah. Waktu itu guru kasih tugas lewat HP, jadi saya kasih HP untuk belajar."

2. Berapa kali dan berapa lama anak menggunakan Android?

"1 sampai 2 kali sehari. Biasanya sore jam 4 setelah pulang TK, malam jam 8 sebelum tidur. Sekali pakai sekitar 45 menit sampai 1 jam."

3. Apakah orang tua mendampingi? Bagaimana bentuknya?

"Hampir selalu mendampingi, karena hanya ada 1 HP di rumah. Saya tunjukkan huruf dan angka, saya tanya 'Ini warna apa?', saya koreksi kalau salah. Semua aplikasi saya yang download, anak tidak boleh download sendiri."

4. Bagaimana cara orang tua mengawasi?

"HP selalu di tangan saya, anak hanya boleh pakai kalau ada saya di dekatnya. Setiap kali selesai dipakai, langsung saya cek riwayatnya. Hanya boleh di ruang tengah, harus duduk di kursi, tidak boleh sambil tiduran."

5. Apakah ada batas waktu? Berapa lama?

"Maksimal 1 jam per hari. Saya beritahu 10 menit sebelum habis, lalu diingatkan lagi 5 menit sebelum habis. Kalau anak menolak, HP langsung saya matikan dan disimpan. Anak boleh menangis tapi tidak dikasih lagi hari itu."

6. Konten apa yang diakses anak?

"YouTube Kids, lagu rohani anak, video belajar huruf ABC, game edukasi hitungan. Saya pilih semua yang ada unsur belajarnya."

7. Aturan apa yang ditetapkan?

"Hanya 1 jam/hari, harus ada orang tua di dekatnya, hanya konten edukasi, harus duduk benar. Kalau mau main HP, aturannya saya bilang tegas dari awal."

8. Bagaimana penegakan aturan?

"Kalau melanggar, HP saya simpan 2-3 hari, anak tidak boleh main HP sama sekali. Cukup konsisten saya terapkan, karena saya juga sadar dampak buruk kalau terlalu sering."

9. Apakah orang tua menggunakan Android di depan anak?

"Iya, terutama saat ada orderan atau balas chat pelanggan. Mungkin 2-3 jam sehari untuk jualan online. Anak sering minta HP untuk 'jualan' seperti ibu, pura-pura chat."

10. Apa dampak positif dan negatif yang diamati?

"Positifnya: anak jadi tahu huruf dan angka lebih cepat, bisa nyanyi lagu rohani, lebih mudah diajak belajar. Negatifnya: kadang anak jadi malas main sama teman, lebih suka HP, jika HP tidak ada jadi rewel."

Pedoman Wawancara Informan 7 (Maria Sanny Akollo/Orang Tua 5)

1. Sejak kapan anak menggunakan Android?

"Usia 4 tahun, waktu ulang tahunnya. Nenek kasih HP bekas, terus saya izinkan pakai tapi dengan aturan ketat karena saya tahu dampak buruknya dari pekerjaan saya sebagai guru."

2. Berapa kali dan berapa lama anak menggunakan Android?

"Cuma 1 kali sehari, sore jam 5. Maksimal 30 menit saja. Saya tegas soal ini karena di sekolah saya lihat banyak anak kecanduan."

3. Apakah orang tua mendampingi? Bagaimana bentuknya?

"Selalu mendampingi 100%. Saya duduk sebelah dia, saya jelaskan apa yang dia tonton, saya tanya 'Menurut Adik ini bagus tidak?', saya ajak diskusi. Saya juga batasi hanya akhir pekan, hari biasa tidak boleh sama sekali."

4. Bagaimana cara orang tua mengawasi?

"HP hanya keluar kalau ada saya di rumah. Saya pasang parental control, jadi hanya aplikasi tertentu yang bisa dibuka. Riwayat saya cek setiap kali habis pakai. Saya juga sering tanya anak, 'Tadi nonton apa?' untuk cek apakah ada yang tidak sesuai."

5. Apakah ada batas waktu? Berapa lama?

"30 menit per hari, hanya akhir pekan (Sabtu-Minggu). Saya pakai timer, kalau sudah bunyi, langsung berhenti. Tidak ada toleransi, karena kalau sekali saya kasih kelonggaran, dia akan minta terus."

6. Konten apa yang diakses anak?

"Hanya video edukasi seperti sains anak, belajar hewan, angka, dan lagu-lagu yang saya pilih. Tidak ada game sama sekali, karena saya tidak mau anak kecanduan. YouTube Kids saja saya batasi."

7. Aturan apa yang ditetapkan?

"Hanya 30 menit/hari, hanya akhir pekan, harus ada orang tua, hanya konten edukasi, tidak ada game, HP tidak boleh dibawa ke kamar. Aturannya saya tulis dan saya tempel di dinding."

8. Bagaimana penegakan aturan?

"Sangat konsisten. Kalau melanggar, HP disimpan 1 minggu. Anak sudah tahu ini aturan tetap, jadi jarang protes. Suami juga saya minta dukung, tidak boleh kasih HP diam-diam."

9. Apakah orang tua menggunakan Android di depan anak?

"Saya coba batasi. Mungkin 1-2 jam sehari, mostly untuk kerja (cek tugas siswa, WhatsApp grup sekolah). Kalau ada waktu luang, saya lebih suka baca buku atau masak di depan anak, supaya dia lihat contoh bahwa tidak selalu harus pakai HP."

10. Apa dampak positif dan negatif yang diamati?

"Positifnya: anak jadi tahu banyak hal baru tentang hewan dan alam, kosakata bertambah, dia jadi kritis karena sering tanya 'Kenapa ini begini?'. Negatifnya: kadang anak jadi kurang kreatif, dia tunggu HP untuk hiburan. Saya juga perhatikan dia jadi kurang sabar, maunya cepat seperti di video."

DOKUMENTASI

1.BERSAMA KEPSEK



2. BERSAMA GURU KELAS



3. BERSAMA IBU PRISKILA



5. BERSAMA IBU SUSANA



IAKN AMBON

5. BERSAMA IBU MARIA



6. BERSAMA IBU LISSA



1. BERSAMA IBU SANNY



IAKN AMBON

BERSAMA ANAK SAAT BERMAIN TAMPA ANDROID





7.KONDISI ANAK SAAT BELAJAR





YAYASAN SOSIAL KASIH IBU ABADI
PAUD KASIH IBU ABADI
Alamat : Desa Kaibobo, Kecamatan Seram Barat, Kabupaten Seram Bagian Barat
Nomor Telp / HP : 085354477660.

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 22 /PAUD KIA /2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **COTJE RIRY**

Jabatan : **KEPALA PAUD KASIH IBU ABADI**

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **DESSY. C. KERMITE**

NIM : **1520220103056**

Asal : **Institut Agama Kristen Negeri Ambon**

Telah melaksanakan penelitian di Paud Kasih Ibu Abadi Yang BerjuduL : " **PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KERAKTER AUD MELALUI ANDROID"**

Penelitian tersebut telah dilaksanakan pada tanggal 04 Mei 2026 sampai 04 Juni 2026 dan telah selesai dengan baik sesuai dengan prosedur yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kaibobu, 03 Juni 2026

Kepala Sekolah

(COTJE RIRY)

Dipindai dengan CamScanner

PEMERINTAH KABUPATEN SERAM BAGIAN BARAT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jln. J.F. Puttileihalat, Piru, Seram Barat, Seram Bagian Barat, Kode Pos 97562

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 000.9.2/304

Berdasarkan Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Seram Bagian Barat Nomor : 000.9.199 Tanggal 4 Mei 2026 tentang Surat Izin Penelitian, dan Surat Keterangan selesai Penelitian dari Kepala PAUD Kasih Ibu Abadi Kaibobo Kecamatan Seram Barat Kabupaten Seram Bagian Barat
Nomor :22/PAUD KIA /2026 Tanggal 3 Juni 2026

Perihal	:	**Surat Keterangan selesai**
Nama	:	**DESSY .C KERMITE**
NIM	:	1520220103056
Identitas	:	Mahasiswa Prodi. Pendidikan Kristen Anak Usia Dini IAKN Ambon

Yang bersangkutan telah selesai mengadakan Penelitian di PAUD Kasih Ibu Abadi Desa Kaibobo Kecamatan Seram Barat Kabupaten Seram Bagian Barat dengan judul :

"PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER AUD MELALUI ANDROID "

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dikeluarkan di : PIRU
Pada Tanggal : 9 Juni 2026

a.n KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KEPALA BIDANG KESATUAN BANGSA

PAULUS J.P. NOYA, ST
Penata Tk. I
NIP. 197508042006041017

TEMBUSAN : Disampaikan Kepada Yth,
1. Bupati Seram Bagian Barat di Piru (Sebagai Laporan);
2. Ketua LPPM IAKN di Ambon;
3. Sdr/i **Dessy c Kermite;**
4. Arsip.

Dipindai dengan CamScanner

PEMERINTAH KABUPATEN SERAM BAGIAN BARAT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Jacobus Frederik Puttileihalat, Piru, Seram Barat, Seram Bagian Barat, Kode Pos 97562

SURAT IZIN PENELITIAN
Nomor : 000.9.2 / 209

DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 3 tahun 2018 Tentang Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah
3. Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri nomor : SD 6/2/12 Tanggal 05 Juli 1972 Tentang Riset dan Survey di wajibkan melaporkan diri kepada Gubernur Kepala Daerah atau Pejabat yang di tunjuk.

MEMBACA : Surat Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Agama Kristen Negeri Ambon Nomor : B-2126/Iak.03/L.2/TL.00/04/2026 Tanggal 30 Maret 2026
Perihal : Mohon Ijin Penelitian

PERTIMBANGAN : Bahwa dengan dasar tersebut kami tidak berkeberatan untuk memberikan izin kepada:

a. Nama : **DESSY C. KERMITE**
b. Identitas : Mahasiswa Prodi. Pendidikan Kristen Anak Usia Dini IAKN Ambon
c. NIM : 1520220103056
d. Untuk : 1. *Melakukan Penelitian dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul :*
"PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER AUD MELALUI PENGGUNAAN ANDROID"
2. Lokasi Penelitian : PAUD Kasih Ibu Abadi Kecamatan Seram Barat Kabupaten Seram Bagian Barat.
3. Waktu/Lama Penelitian : 04 Mei 2026 s/d 04 Juni 2026.
4. Anggota : -
5. Bidang Penelitian : Pendidikan Anak Usia Dini
6. Status Penelitian : Baru.

Sehubungan dengan maksud tersebut diatas, maka dalam pelaksanaannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :
a. Melaporkan kepada instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk yang diperlukan
b. Mentaati semua ketentuan / peraturan yang berlaku
c. Surat izin ini hanya berlaku untuk kegiatan Penelitian
d. Tidak menyimpang dari maksud yang diajukan serta tidak keluar dari lokasi penelitian
e. Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung
f. Memperhatikan dan mentaati budaya dan adat istiadat setempat
g. Menyampaikan 1(satu) Eks. Hasil Penelitian kepada Bupati Cq. Kepala Badan Kesbang Pol Kabupaten Seram Bagian Barat
h. Surat izin ini berlaku sampai dengan tanggal **04 Juni 2026** Serta dicabut apabila terdapat penyimpangan / pelanggaran dari ketentuan tersebut

Demikian surat izin ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

DIKELUARKAN DI : PIRU
PADA TANGGAL : 04 Mei 2026

an. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK,
KEPALA BIDANG KESATUAN BANGSA

PAULUS J.P. NOYA, ST
Penata TK I
NIP. 19750804200604 1017

TEMBUSAN : Disampaikan Kepada Yth
1. Bupati Seram Bagian Barat di Piru (sebagai laporan);
2. Ketua LPPM IAKN Ambon di Ambon;
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. SBB di Tempat;
4. Kepala PAUD Kasih Ibu Abadi di Kaibobu;
5. Sdr. **Dessy C. Kermite;**
6. Arsip.

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON
Jalan Dolog Halong Atas, Tlp.(0911) 346161
http://www.iaknambon.ac.id Email :info@iaknambon.ac.id
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Nomor : B-2126/Iak.03/L.2/TL.00/04/2026 30 Maret 2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Mohon Ijin Penelitian

Yth. Bupati Seram Bagian Barat
c.q. Kepala Badan KESBANGPOL Kabupaten Seram Bagian Barat
di
Tempat

Dalam rangka pemenuhan tugas akhir mahasiswa maka penelitian lapangan merupakan salah satu tahapan yang mesti dijalani .Tahapan penelitian lapangan ini dilaksanakan guna mendapatkan data yang dibutuhkan sesuai dengan permasalahan yang diteliti oleh mahasiwa. Sehubungan dengan hal itu maka kami mohon agar Bapak/Ibu dapat mengijinkan mahasiswa kami untuk melaksanakan penelitian serta dapat memberikan data yang dibutuhkan. Mahasiswa yang bersangkutan dengan topik penelitiannya adalah :

Nama	:	Dessy C. Kermite
NIM	:	1520220103056
Prodi	:	Pendidikan Kristen Anak Usia Dini
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan Kristen
Judul Penelitian	:	Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter AUD Melalui Penggunaan Android
Lokasi Penelitian	:	PAUD Kasih Ibu Abadi, Desa Kaibobu, Kecamatan Seram Barat, Kabupaten Seram Bagian Barat
Lama Penelitian	:	4 Mei s/d 4 Juni 2026

Demikian permohonan kami, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Lembaga Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat

Herlin J. Lesilolo

Tembusan :
1. Yang bersangkutan
2. Arsip

Dipindai dengan CamScanner