

ANALISIS *GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUND (PUBG)* TERHADAP KARAKTER BELAJAR ANAK USIA DINI

(Studi Kasus pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Bustanul Wildan Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022)

Dode Badrudin¹, Riska Aprilianti², Mamat Rohimat³.
Universitas Sebelas April¹²³

Info Artikel

Article history:

Received Aug 29, 2022

Revised Sept 05, 2022

Accepted Sept 21, 2022

Kata kunci:

Game Online *PUBG*, Karakter Belajar, Anak Usia Dini

Kata kunci:

PUBG Online Game, Learning Characters, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini diambil karena adanya perubahan karakter belajar pada anak usia dini yang sering memainkan *game online*, sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak *game online PUBG* serta mengetahui factor-faktor apa saja yang mempengaruhi belajar pada anak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Adapun Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi. Dari hasil wawancara baik wawancara yang dilakukan terhadap guru maupun orang tua siswa, dapat diketahui bahwa karakter belajar anak menunjukkan perilaku yang tergolong sedang, karena dapat dilihat dari saat anak masuk kelas mengucapkan salam, anak mulai mentaati tata tertib sekolah, juga dapat dilihat dalam perilaku anak yang bersangkutan sudah mulai memiliki sikap peduli, senang berbagi meski belum sering. Jadi berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh *game online PUBG* terhadap karakter belajar menunjukkan adanya pengaruh *game online PUBG* yang baik seperti menjadi seorang pemberani, lebih percaya diri, ke sekolah berangkat sendiri tanpa harus diantar, namun ada juga pengaruh negatifnya terhadap karakter belajar anak yaitu mudah ngantuk di kelas, suka berkata kasar, kurang semangat dalam belajar.

ABSTRAC

This study was taken because of changes in the learning character of early childhood who often play online games, while the purpose of this study was to determine the impact of PUBG online games and to find out what factors affect learning in children. The method used in this research is a qualitative method with a case study approach. The research instrument used in this study used observation sheets, interview sheets and documentation. From the results of interviews, both interviews conducted with teachers and parents of students, it can be seen that the learning character of children shows moderate behavior, because it can be seen from the moment the child enters the class saying greetings, the child begins to obey the school rules, it can also be seen in the behavior of the child concerned already began to have a caring attitude, happy to share even though not often. So based on this, the researcher concludes that the influence of PUBG online games on learning characters shows that there is a good effect of PUBG online games such as self-assessment, but also a negative influence on children's learning characters. sleepy in class, likes to speak harshly, lacks enthusiasm in learning.

*Corresponding Author:

Dode Badrudin,
PG-PAUD Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkre Situ No. 19, Sumedang
Email:
yolandasafitri455@gmail.com



© 2022 Universitas Sebelas April – Sumedang

1. PENDAHULUAN

Era saat ini semakin canggih dan modern, teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak tidak lepas dari penggunaan teknologi. Semakin lama teknologi sangat dekat dengan kehidupan keseharian anak. Keberadaan teknologi sangat berdampak pada anak-anak. Mereka menjadi tidak dapat lepas dari penggunaan *smartphone*, televisi, dan VCD *player* atau semua hal yang berkaitan dengan teknologi.

Perkembangan teknologi melaju sangat cepat, dibalik perkembangan tersebut mau tidak mau memiliki dua sisi yang berbeda. Pada satu sisi perkembangan teknologi sangat membantu manusia dalam mempermudah kehidupannya, tak terkecuali dengan anak-anak. Anak-anak saat ini tidak lepas dari yang namanya *Information And Teknolog (IAT)*, seperti dalam menyelesaikan tugas di sekolah misalnya dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh gurunya yang berkaitan dengan penggunaan *laptop*, *smartphone*, dan *tablet*. Disisi lain perkembangan teknologi tentunya berdampak pada anak, sebagai contoh banyak anak menggunakan *smartphon* untuk bermain *game online* yang digunakan tidak dengan batas waktu sewajarnya dan akan menimbulkan dampak bagi perkembangan anak. Risiko paling sering terjadi adalah berdampak pada perilaku dan juga kesehatan fisik pada anak.

Akan tetapi kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dari kehidupan saat ini, karena kemajuan teknologi telah melahirkan inovasi yang memberikan dampak positif yaitu mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun disisi lain teknologi juga menimbulkan efek negatif yang kompleks melebihi manfaat dari teknologi itu sendiri.

Melihat fenomena tersebut pada kenyataannya timbul permasalahan yang ada saat ini yaitu perubahan perilaku khususnya karakter siswa seperti berbicara yang tidak sopan, kedisiplinan belajar kurang, lupa waktu belajar, tidak bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya bahkan cenderung ingin selalu menyendiri. Sebagai akibat dari penggunaan *gadget* yang di dalamnya terdapat aplikasi *game online*, khususnya anak usia 5 - 6 tahun, mereka melakukan aktivitas *game online* tidak ada batas main. Hal tersebut terlihat bahwa anak dalam kesehariannya lebih tertarik dengan bermain *game online*, dibanding dengan belajar.

Salah satu *game online* yang diciptakan untuk anak-anak adalah *game online PUBG*. *Game online PUBG* adalah sebuah permainan modern yang diciptakan secara sengaja dalam sebuah komputer untuk kesenangan seseorang yang dapat dimainkan oleh banyak orang dengan waktu yang tidak terbatas tetapi dengan aturan tertentu yang dapat menentukan siapa yang menjadi pemenang dan siapa yang kalah, sehingga dapat menimbulkan ketagihan bagi yang memainkan jika penasaran untuk menjadi pemenang dalam permainannya.

Tidak hanya *game online PUBG* saja banyak *game online* yang mempengaruhi karakter anak yaitu contohnya *game online Mobile Legend*, *Have a Good One (HAGO)*, *Lords Mobile*, dan masih banyak lainnya. *Game online* memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkannya tersebut. *Game Online Pubg* sudah banyak dimainkan PAUD.

Hal ini dapat diketahui dari banyaknya *game-game online* yang sangat mudah di download pada *handpone android* maupun *IOS*. Anak yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan ketagihan karena jika bermain dengan kalah akan mencoba lagi supaya menang. Jika menang hatinya senang, maka akan mengulangnya lagi berkali kali sampai bosan (Adriyanto Y, 2019:5).

Maka, salah satu upaya meminimalisir dampak dari penggunaan *game online* ini adanya peran masyarakat ataupun keluarga sangat berpengaruh. Hal ini dijelaskan “Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama karena sebelum manusia mengenal lembaga pendidikan yang lain, lembaga inilah yang pertama ada” (Munib, 2012:72). Keluarga merupakan lingkungan pertama yang berperan penting bagi anak dalam membentuk karakter yang baik dan sumber pengetahuan yang pertama didapatkan oleh anak. Di lingkungan keluarga orang tua dan anak melakukan proses pendidikan pertama, orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik. Anak pertama kali mendapatkan bimbingan atau pendidikan yaitu dari orang tua. Pendidikan dalam keluarga merupakan upaya keluarga untuk mendidik, mengarahkan, mendisiplinkan, dan mengasuh anak. Keberadaan orang tua sangat berperan penting dalam mendisiplinkan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat, Sohib, (Adawiah, 2017: 33-34) “Orang tua perlu membantu anak dalam mendisiplinkan diri”. Hal ini juga dijelaskan dalam salah satu hadist Rasulullah yang artinya Ibu adalah sekolah utama, bila engkau mempersiapkannya, maka engkau telah mempersiapkan generasi terbaik. Dalam konteks inilah Rasulullah menyerukan kepada keluarga khususnya para ibu untuk menjadi sekolah bagi anak-anaknya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di Kober Bustanul Wildan Kampung Neglasari Desa Putrajawa Kecamatan Selaawi, penulis menemukan permasalahan di kelas B (usia 5 – 6 Tahun) pada perubahan karakter belajar siswa di kelas tersebut. Hampir 70% anak di Kober Bustanul Wildan yang sudah bisa menggunakan *handphone* dan mengakses internet. Mereka menggunakan *handphone* untuk permainan *online* maupun *offline*. Mereka juga lupa waktu belajar dan tidak disiplin dengan waktu belajar. Tidak hanya itu, mereka juga lebih suka bermain sendiri dan menonton televisi sendiri di rumah dibanding bermain di luar bersama teman-teman layaknya anak –anak seusianya yang menikmati masa bermain bersama-sama dengan permainan tanpa menggunakan *handphone*.

Berkaitan dengan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap karakter belajar anak dengan judul “Analisis *Game Online Player Unknown’s Battleground (PUBG)* Terhadap Karakter Belajar Anak Usia Dini. Tujuan penelitian ini mengetahui dampak *Game Online Player Unknown’s Battleground (PUBG)* terhadap karakter belajar anak usia dini dan mengetahui faktor – factor apa saja yang mempengaruhi belajar pada anak.

2. METODE

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan atau lokasi penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi digunakan untuk memperoleh data pengaruh *game online* terhadap belajar anak, teknik wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumenter sebagai penunjang dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan hasil belajar anak yang diarsipkan berupa kumpulan rekam jejak berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan. Setelah data diperoleh, maka dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data digunakan data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh, diolah dan dideskripsikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan dimana pengambilan data dilaksanakan dari tanggal 12-15 Juli 2022 di Kober Bustanul Wildan Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut. Peneliti mengambil sampel orangtua, siswa dan guru kelas kelompok usia 5-6 tahun sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti mengambil subjek tersebut karena peneliti ingin mengetahui secara langsung bagaimana fenomena penggunaan *game online PUBG* yang terjadi di rumah siswa, sehingga peneliti mendatangi rumah salah satu orangtua siswa yang memainkan *game online PUBG*, selain itu pengambilan data dilanjutkan pada salah satu guru siswa tersebut, tujuannya untuk memvalidasi kejadian yang muncul di sekolah.

Penelitian ini menggunakan instrument observasi untuk menyesuaikan data-data tersebut. Selain instrument observasi, Peneliti juga menggunakan instrument wawancara sebagai upaya mendapatkan data yang telah valid dari orang tua, siswa dan guru. Adapun hasil dari wawancara semuanya sebagai berikut.

a. Nilai karakter pada siswa melalui wawancara kepada guru

1. Sikap melaksanakan ajaran agama

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak mengucapkan salam ketika tiba di sekolah?	Ya, karena itu sudah menjadi pembiasaan di sekolah
2. Apakah anak berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan di sekolah?	Ya, anak melakukan hal tersebut
3. Apakah anak melaksanakan praktek sholat di sekolah?	Ya, anak melaksanakannya karena kegiatan tersebut sudah menjadi kegiatan inti
4. Apakah anak melakukan kegiatan sedekah hari jum'at di sekolah?	Ya, kadang-kadang

2. Sikap kepedulian

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak mau berbagi dengan temannya di sekolah?	Ya, walaupun anak belum konsisten dalam menjalankannya
2. Apakah anak bisa menolong temannya yang membutuhkan bantuan di sekolah?	Ya, anak senang menolong
3. Apakah anak bersikap toleransi kepada temannya di sekolah?	Ya, sikap toleransi anak sedikit-sedikit sudah berkembang
4. Apakah anak memiliki kepedulian jika ada temannya yang sakit di sekolah?	Ya, anak terkadang melakukan kegiatan menjenguk ke rumahnya

3. Sikap selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan perbuatan

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak selalu rajin datang ke sekolah?	Kadang-kadang sesuai dengan kondisi
2. Apakah anak berkata jujur dalam perbuatannya di sekolah?	Kadang-kadang
3. Apakah anak selalu membereskan mainan?	Ya, sikap tanggung jawab anak sudah berkembang
4. Apakah anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik di sekolah?	Ya, anak senang menyelesaikan tugasnya

4. Sikap berdaya juang

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak bisa tampil percaya diri mengikuti kegiatan di sekolah?	Ya, anak sudah bisa tampil percaya diri
2. Apakah anak membereskan alat belajarnya sendiri di sekolah?	Ya, anak selalu membereskan alat belajarnya
3. Apakah anak berusaha dalam melaksanakan kegiatan belajar di sekolah?	Ya, anak berusaha giat melaksanakan kegiatan belajar
4. Apakah anak datang ke sekolah sendiri tanpa diantar orang tuanya?	Ya, karena sikap mandiri anak sudah berkembang

5. Sikap menjalin komunikasi

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak berbahasa yang sopan di sekolah?	Kadang-kadang, anak suka meniru dari lingkungannya
2. Apakah anak meminta izin ketika meminjam sesuatu di sekolah?	Ya, walaupun masih kadang-kadang melakukannya
1. Apakah anak bisa bercerita tentang pengalamannya setelah bermain di sekolah?	Ya, anak sangat komunikatif saat menceritakan pengalamannya
2. Apakah anak bisa bermain bersama dengan temannya di sekolah?	Ya, anak sangat senang bersosialisasi sehingga anak mudah bermain bersama

a. Nilai karakter pada siswa melalui wawancara kepada orang tua

1. Sikap melaksanakan ajaran agama

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak mengucapkan salam ketika tiba di rumah?	Ya
2. Apakah anak berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan di rumah?	Ya, anak kadang-kadang melakukan hal tersebut
3. Apakah anak melaksanakan praktek sholat di rumah?	Ya, anak kadang-kadang melakukannya
2. Apakah anak melakukan kegiatan sedekah hari jum'at di rumah?	Tidak,

2. Sikap kepedulian

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak mau berbagi dengan keluarganya di rumah?	Ya
2. Apakah anak bisa menolong keluarganya yang membutuhkan bantuan di rumah?	Bisa, anak senang menolong
3. Apakah anak bersikap toleransi kepada temannya di rumah?	Ya, sikap toleransi anak sedikit-sedikit mulai berkembang
4. Apakah anak memiliki kepedulian jika ada anggota keluarganya yang sakit di rumah?	Ya, anak terkadang melakukan kegiatan menjenguk

3. Sikap selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan perbuatan

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak selalu rajin berangkat ke sekolah?	Kadang-kadang sesuai dengan kondisi
2. Apakah anak berkata jujur dalam perbuatannya di rumah?	Kadang-kadang
3. Apakah anak selalu membereskan mainan setelah kegiatan bermain dilaksanakan di rumah?	Ya, sikap tanggung jawab anak sudah berkembang
4. Apakah anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik di rumah?	Ya, anak senang menyelesaikan tugasnya

4. Sikap berdaya juang

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak bisa tampil percaya diri mengikuti kegiatan di rumah?	Bisa, anak sudah bisa tampil percaya diri
2. Apakah anak membereskan alat belajarnya sendiri di rumah?	Kadang-kadang
3. Apakah anak berusaha dalam melaksanakan kegiatan belajar di rumah?	Ya, anak berusaha giat melaksanakan kegiatan belajar

4. Apakah anak berangkat ke sekolah sendiri tanpa diantar orang tuanya?	Ya, karena sikap mandiri anak sudah berkembang
---	--

5. Sikap menjalin komunikasi

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak berbahasa yang sopan di rumah?	Ya
2. Apakah anak meminta ijin ketika meminjam sesuatu di rumah?	Ya, walaupun masih kadang-kadang melakukannya
3. Apakah anak bisa bercerita tentang pengalamannya setelah bermain di rumah?	Ya, anak menceritakan pengalamannya
4. Apakah anak bisa bermain bersama dengan temannya di rumah?	Ya, anak sangat senang bersosialisasi sehingga anak mudah bermain bersama

Selama melakukan pengambilan data, Peneliti menemukan halangan atau hambatan seperti terjadi saat penelitian ini dilakukan, karena pengambilan data dilakukan saat libur sekolah sehingga sulit menemui orangtua siswa di sekolah untuk di wawancarai. Dengan adanya hambatan tersebut cara penulis mengatasi hambatan tersebut yaitu dengan mengunjungi orangtua/wali siswa ke rumah masing-masing. Sedangkan hambatan lainnya yaitu ketika mau mewawancarai guru, karena tidak masuk sekolah dihari yang akan dilakukannya wawancara terkait sekolah masih libur sehingga peneliti kesulitan untuk mewawancarai, dan cara peneliti mengatasinya yaitu dengan meminta ijin kepada guru yang mau diwawancara agar dapat melakukan wawancara di rumahnya.

3.2. Pembahasan

Pada tahap ini, peneliti akan memaparkan tentang temuan dari hasil penelitian. Temuan ini merupakan deskripsi dari data yang diperoleh di lapangan, yang dilakukan melalui wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Dengan demikian dalam pembahasannya peneliti akan melakukan analisis hasil penelitian mengenai pengaruh *game online PUBG* terhadap karakter belajar anak usia dini. Hasil penelitian ini di analisis oleh peneliti dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yang artinya peneliti akan menggambarkan, menguraikan serta mengimplementasikan seluruh data yang terkumpul sehingga mampu memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa karakter belajar anak menunjukkan bahwa perilaku karakter belajar pada anak tergolong sedang, hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua dan guru bahwa karakter belajar anak saat masuk kelas dia mengucapkan salam, namun masih ada sebagian anak yang masih belum bisa mengucapkan salam ketika masuk kelas, anak sudah mentaati peraturan/tata tertib yang ada di Kober. Sedangkan dalam perilaku anak yang bersangkutan sudah memiliki sikap peduli terhadap sesamanya dan makhluk ciptaan tuhan, anak senang berbagi makanan, bertanggungjawab membereskan mainan, dan menolong temannya ketika meminta bantuan.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara yang diajukan kepada guru kelas. Menurut narasumber, karakter belajar anak di Kober Bustanul Wildan memiliki

perubahan, dan dalam perubahan tersebut sedikit cenderung ke arah yang negatif karena adanya pengaruh permainan *game online PUBG* yang sering dimainkan oleh anak tersebut, sehingga dalam beberapa hal belum konsisten melakukannya.

Dalam beberapa perilaku anak menunjukkan hal yang lebih baik, seperti masuk kelas tepat waktu, berbaris dengan rapi, dapat menyimpan tas dan sepatu pada tempatnya, anak kooperatif dalam kegiatan, peduli sesama, mau berbagi, dan mampu bekerja sama. Sedangkan menurut orang tua siswa selaku orangtua, karakter belajar pada anaknya sangat terpengaruh oleh permainan yang ada di dalam *game online PUBG*, anak mengikuti karakter-karakter baik dalam permainan tersebut, namun anak belum bisa milih dan memilih permainan yang ada dalam *game* tersebut. Sehingga anak bisa saja mengikuti setiap pesan yang disampaikan pada *game online* tersebut, atau hal yang negatif pun dapat ditirunya. Hal negatif yang mempengaruhi terhadap nilai karakter tersebut seperti anak menjadi lebih berani melawan orang tua, berkata kasar, gampang marah, lupa waktu belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap informan. Peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh *game online PUBG* terhadap karakter belajar Syakib di Kober Bustanul Wildan menunjukkan adanya pengaruh *game online PUBG* yang baik seperti menjadi seorang pemberani, lebih percaya diri, ke sekolah berangkat sendiri tanpa harus diantar, namun ada juga pengaruh negatifnya terhadap karakter belajar anak yaitu karena kecanduan bermain game, maka semangat belajar menjadi kurang.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, mengenai pengaruh *game online PUBG* terhadap karakter belajar siswa Kober Bustanul Wildan Kecamatan Selaawi dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. *Game online PUBG* berpengaruh positif dan negatif terhadap karakter belajar anak usia dini di Kober Bustanul Wildan. Dampak positif yang ditimbulkan dari permainan *game online PUBG* adalah anak mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, memiliki sikap peduli, kooperatif dalam kegiatan, mampu bekerja sama, hal ini terlihat pada perilaku anak di sekolah serta kegiatan sehari – hari di rumah. Sedangkan dampak negatifnya adalah anak menjadi lebih berani melawan orang tua, berkata kasar, gampang marah, lupa waktu belajar. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan orang tua yang menjelaskan karakter siswanya yang terpengaruh oleh permainan *game online PUBG*.
2. Faktor –faktor yang mempengaruhi belajar anak khususnya anak yang sering memainkan *game online PUBG*, adalah adanya aturan yang diterapkan baik oleh orang tua di rumah maupun oleh gurunya di sekolah. Hal ini terlihat pada perilaku atau karakter salah satu siswa yang sering memainkan *game online PUBG* di rumahnya dengan dibatasi waktu oleh orang tuanya, sehingga meskipun bermain *game online* tetapi masih bisa bertanggung jawab dalam kewajibannya sebagai pelajar serta mereka tidak lupa waktu untuk belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan selalu memberikan motivasi kepada penulis agar tetap semangat dalam

menyelesaikan jurnal ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan dibalas pahala oleh Allah SWT.

REFERENSI

- Adawiah, R. 2017. Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya terhadap Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 33–4
- Adriyanto Y, 2019. *Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang*.
- Chatib, Munib, 2012. *Gurunya Manusia : Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung : Kaifa.
- Sari, M I. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri Kota Bengkulu*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2012). h. 94 SKRIPSI KARDINA.pdf (akses 12 Desember 2021)
- Wibowo A, Pendidikan Karakter Usia Dini: *Strategi Membangun Karakter di Usia Emas*. (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2013), hlm. 101. [skripsi rohmi kusenendar.pdf](#) (akses 10 Desember 2021)