

**PEMANFAATAN *GAME ONLINE* DALAM
MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI DI
DESA PAGAR AGUNG KECAMATAN LEBONG
TENGAH KABUPATEN LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ferza Arsiyanti

NIM : 1911250082

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Pemanfaatan game online dalam membangunkan karakter anak usia dini di desa pagar agung kecamatan lebong tengah kabupaten lebong." adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2023

Pembuat Pernyataan,




Ferza Arsiyanti
NIM. 1911250082



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

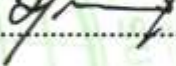
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pemanfaatan *Game Online* Dalam Pembangunkan Karakter Anak Usia Dini Di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong”**, Yang Disusun Oleh **Ferza Arsiyanti**, NIM. **1911250082**, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah, telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Kamis, 5 Oktober 2023. Dinyatakan **LULUS**, telah diperbaiki, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

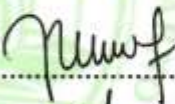
Ketua

Dr. Khemarinah, M.Pdi
NIP. 196312231993032002

: 


Sekretaris

Masrifa Hidayani, M.Pd
NIP. 197506302009012004

: 

Penguji I

Salamah, S.E., M.Pd
NIP. 197305052000032004

: 

Penguji II

Dr. Aam Amaliyah M.Pd
NIP. 196911222000032002

: 

Bengkulu, Oktober 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.iainbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Ferza Arsyanti

NIM : 1911250082

Asalamualaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Ferza Arsyanti

NIM : 1911250082

Judul : **Pemanfaatan *GAME ONLINE* dalam membangun karakter anak usia dini di desa pagar agung kecamatan lebong tengah kabupaten lebong**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian *munaqosah* skripsi. Demikian persyaratan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wasallamu'alaikum, Wr.Wb

Bengkulu, Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Salamah, SE, M.pd
NIP . 1973050520000320004

Andriadi, M.A
NIP . 1984022120190331001

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya:

6. sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(Q.S. Alam Nasirah: 6)



PERSEMBAHAN

Suka duka telah banyak saya lalui dalam menggapai cita-cita. Tidak terasa sudah 4 tahun berlalu saya menuntut ilmu di bangku perkuliahan. Selama ini banyak sekali banyak usaha yang telah saya lakukan dan perjuangan yang saya lakukan dalam menggapai cita-cita. Alhamdulillah atas izin Allah SWT saya dapat berada dalam titik ini dengan itu saya mempersembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang telah memberikan support dan juga memberikan bantuannya kepada saya.

Kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan segala nikmat kepada saya dan memberikan nikmat kesehatan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

1. Khususnya Untuk kedua orang tua saya, ayah (ARPAN MUYAZID) dan ibu (NENGSIH). Terimakasih kepada kedua orang tua saya yang sangat hebat. Yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan dalam segala hal di hidup saya sehingga saya dapat berada dalam pencapaian ini dan dapat menyelesaikan segala urusan perkuliahan saya. Terimakasih juga kepada adik saya HAFIZ OKTORI yang telah mendukung saya sampai saat ini.
2. Terimakasih Juga Kepada Keluarga besar saya yang telah medo'akan saya Sehingga saya bisa memakai toga ini yang tidak bisa ku sebutkan satu-persatu
3. Terima kasih kepada kedua pembimbing skripsi saya, Salamah, S.E.,M.pd Dan Bapak Ser Andriadi, M.A. yang telah membimbing saya dan memberikan arahan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi ini.
4. Dan saya juga berterimakasih kepada Kepala Desa pagar Agung yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian dan memberikan data detail terkait dengan tentang desa pagar agung
5. Terimakasih Untuk Para Sahabat ku Yang Telah Memberikan Support terbaik Sehingga Saya bisa Sampai titik Ini Dan Saya Juga Terima kasih kepada diri saya yang telah berjuang dan memberikan yang terbaik. Dan menjadi seseorang yang memiliki kekuatan dan keyakinan untuk

menggapai cita-cita sehingga pantas mendapatkan yang terbaik dalam hidup.

6. Kepada teman-teman PIAUD kelas C seperjuangan saya selama dalam proses penyelesaian skripsi ini saya ucapkan terima kasih semoga ke depannya dapat meraih cita-cita dan sukses selalu.
7. Agama, Nusa dan Bangsa serta Almamater kebanggaanku UINFAS Bengkulu yang telah membuatku meraih pencapaian ini.



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi dengan judul “**Pemanfaatan *Game Online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong** “. Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila bila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan berlaku.

Bengkulu,2023
Mahasiswa

Ferza Arsiyanti
NIM 1911250082

ABSTRAK

Ferza Arsiyanti, NIM. 1911250082, judul: **Pemanfaatan *Game Online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong**, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan *Game online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini, serta untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat pemanfaatan *Game online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong. Untuk menjawab tujuan penelitian tersebut metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan teknik penumpulan data melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat penulis simpulkan bahwa: 1) pemanfaatan game dalam membangun karakter anak usia dini seperti dijelaskan orang tua anak antara lain dengan memberikan contoh game puzzle dengan tujuan agar anak dapat memecahkan masalah, dengan memberikan iming-iming dengan tujuan agar anak menjadi disiplin, serta diarahkan untuk bermain game seperti menggambar dengan tujuan agar anak menjadi lebih kreatif; 2) Adapun faktor pendukung dari pemanfaatan *game online* adalah dari perkembangan teknologi yang semakin canggih, kemudian faktor perkembangan zaman, dan faktor lingkungan sekitar dalam penggunaan handphone sebagai barang yang tidak asing lagi bagi anak-anak. Selanjutnya faktor penghambatnya adalah faktor pengawasan orang tua yang kurang, kemudian tidak semua orang tua memiliki handphone dan kuota.

Kata Kunci : Game Online, Karakter, Anak Usia dini

ABSTRACT

Ferza Arsiyanti, NIM. 1911250082, title: Utilization of Online Games in Building Early Childhood Character in Pagar Agung Village, Lebong Tengah District, Lebong Regency, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

The purpose of this study was to determine the use of online games in building early childhood character, as well as to determine the supporting factors and inhibiting factors for using online games in building early childhood character in Pagar Agung Village, Lebong Tengah District, Lebong Regency. To answer the research objectives, the method used in this study is a qualitative method, with data collection techniques through observation, interviews and documentation. Based on the results of the research that has been done, the writer can conclude that: 1) the use of games in building early childhood character as explained by the child's parents, among others, by giving examples of puzzle games with the aim that children can solve problems, by giving lures with the aim that children become disciplined, and directed to play games such as drawing with the goal is for children to be more creative; 2) The supporting factors for the use of online games are increasingly sophisticated technological developments, then developmental factors, and environmental factors in the use of mobile phones as goods that are familiar to children. Furthermore, the inhibiting factor is the lack of parental supervision, then not all parents have cellphones and quotas.

Keywords: Online Game, Character, Early Childhood

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Rabb sekalian alam. Dialah Dzat yang melimpahkan rahmat dan karunia yang tiada tara, yang dengan perkenan-Nya juga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul : “ **Pemanfaatan *Game Online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong**”. Shalawat dan salam juga senantiasa dicurahkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. juga bagi keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dan mengakui Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah penulis mengharapkan adanya keritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan Skripsi ini.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu.;
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu;
3. Ibu Aziza Aryati, M.Ag selaku Ketua Jurusan Tarbiyah, memberikan nasehat dan masukan, serta memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan
4. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah yang telah membantu mengkoordinasi dan melakukan pengelolaan sumber daya yang diperlukan penulis.

5. Ibu Dra. A'am Amaliyah, M.Pd selaku koordinator Prodi PIAUD Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
6. Ibu Salamah, S.E.,M.Pd.,selaku pembimbing utama yang telah membantu, membimbing, memberikan nasehat dmasukkan, serta memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulisan skripsi dapat diselesaikan.
7. Bapak Mr. Andriadi, M.A. selaku pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing, memberikan nasehat dan masukkan, serta memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Bapak Dr. Syahril, S.Sos.I, M.Ag selaku kepala perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi bagi penulis.
9. Seluruh Dosen dan Staf yang khususnya di lingkup Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mendidik, memberikan nasehat, serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa..

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar Skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu,2023

Peneliti


Ferza Arsyanti
NIM 1911250082

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Teori	15
1. Pengertian <i>Game Online</i>	15
2. <i>Ganre Game Online</i>	18
3. <i>Dampak Game Online</i>	20
B. Karakter Anak Usia Dini	27
1. Pengertian Karakter	27
2. Nilai-nilai Karakter	30
3. Indikator Nilai-nilai Karakter Anak Usia Dini	34
C. Kajian Penelitian yang Relevan	38
D. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Sumber Data	48

D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Teknik Keabsahan Data	52
F. Metode Analisis Data.....	54
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	57
B. Deskripsi Data Penelitian.....	63
C. Analisis Data	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Indikator Nilai Karakter Anak Usia Dini	34
Tabel 4.1. Jumlah Penduduk	60
Tabel 4.2. Usia Penduduk	60
Tabel 4.3. Tingkat Pendidikan Umum	60
Tabel 4.4. Mata Pencaharian Penduduk	61
Tabel 4.5. Kepemilikan Ternak	61
Tabel 4.6. Sarana dan Prasarana	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian	45
Gambar 4.1. Susunan Organisasi Pemerintahan Desa.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Proposal

Lampiran 2. Lembar Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

Lampiran 4. Surat Selesai Melakukan Penelitian

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

Lampiran 6. Lembar Observasi Lapangan

Lampiran 7. Lembar Transkrip Wawancara Lapangan

Lampiran 8. Dokumentasi Foto Penelitian



