

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game online*

1. *Pengertian Game online*

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. *Game online* ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.¹ Berdasarkan penjelasan ahli di atas, dapat penulis pahami bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang yang terhubung melalui jaringan internet. Adapun contoh dari beberapa *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah *khan academy kids*, *brain games kids*, *coloring & learn*, *cooking mama: let's cook*, *doctor kids* dan lainnya .

¹ Henry, S. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 114

Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.² *Game online* merupakan *game* visual yang dapat dimainkan oleh seluruh usia baik itu usia anak-anak, remaja dan dewasa. Dengan adanya visual yang memanjakan mata, maka *game online* yang dimainkan membuat menjadi betah dalam memainkannya.

Game online biasanya dimainkan dengan menggunakan media elektronik seperti komputer, *leptop*, ataupun *gadget* yang dilengkapi dengan jaringan internet. Namun saat ini media yang paling banyak digunakan dan mudah untuk didapat apalagi untuk kalangan anak usia sekolah dasar adalah dengan menggunakan *gadget*. *Game online* sendiri merupakan suatu permainan yang didalamnya terdapat tantangantantangan yang membuat pemainnya kecanduan dan ketagihan untuk bermain terus menerus. Perkembangan pada *game online* saat ini mulai menarik para peminat dari berbagai kalangan dari mulai orang dewasa, remaja, bahkan sampai dengan anak-anak

² Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 89

usia sekolah dasar.³ *Game online* biasanya dijadikan sebagai sarana untuk menghibur diri dikala waktu luang. Namun saat ini *game online* banyak dijadikan sebagai rutinitas di kehidupan sehari-hari oleh setiap kalangan.

Seorang psikolog mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya. *Game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainannya, *game online* memiliki fitur-fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, dan animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*. Selain itu macam-macam *game* dirancang khusus supaya anak menjadi ingin terus bermain.⁴ Secara psikologi *game online* memiliki kecenderungan membuat kecanduan pada seseorang yang memainkannya, sehingga butuh pengawasan dan perhatian dari orang tua di lingkungan keluarga, dan para guru di lingkungan sekolah.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka dapat penulis pahami bahwa *game online* adalah sebuah

³ Marsanda Claudia Paresmeswara dan Triana Lestar, “Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar”, (*Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol.5 No.1, 2021, diakases pada 20/11/2022), h.1475.

⁴ Hairil Akbar, “Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu,” , (*Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence* Vol.1 No. 2, 2020, diakases pada 20/11/2022), h.42.

permainan dari hasil kreativitas manusia atau pembuatnya yang dikemas dalam sebuah gawai atau *handphone* yang di dalamnya dapat diakses secara bebas dan mudah oleh anak-anak, remaja dan usia dewasa di era teknologi yang semakin canggih seperti saat ini.

2. *Genre Game online*

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah genre *game*. *Genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Ramadhani menjelaskan bahwa *game online* dapat dikelompokkan berdasarkan *genre* penggunaannya, pengguna atau disebut *player* pada *game online* dikategorikan menjadi dua yakni: *first player* yakni *game* hanya bisa dimainkan satu orang, dan *multiplayer* yakni *game* yang bisa dimainkan lebih dari satu orang. Berdasarkan *player* atau penggunaannya *game online* dapat dikelompokkan menjadi MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), dan lain sebagainya.⁵ Dapat dipahami bahwa pada jenis *game online* berdasarkan penggunaannya dibagi menjadi dua yaitu *single player* dan *multiplayer*. *Single player* yakni jenis *game* yang hanya dapat dimainkan satu

⁵ Ramadhani, A. *Hubungan Motif Bermain Game online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal di Samarinda*. (eJournal Ilmu Komunikasi, 2013, diakses pada 20/11/2022), h. 136

orang pemain, sedangkan *multi player* yakni jenis *game* yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain atau pengguna.

Adapun *genre game online* berdasarkan jenis bentuknya dapat dikategorikan sebagai berikut:⁶ a) *Puzzle, games* untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu; b) *Action Games*, merupakan salah satu *genre game* yang paling banyak di temui. *Game* dengan *genre* ini biasanya membutuhkan ketangkasan dan kelincahan *gamers* untuk bisa menyelesaikannya.; c) *Adventure*, *genre* ini terdiri dari *game* yang memiliki dasar sebuah alur cerita di dalamnya. Ketika memainkannya, setelah menyelesaikan sebuah event biasanya *gamers* tidak bisa kembali ke event sebelumnya; d) *Role Play Games* (RPG), *genre* RPG memiliki penggolongan sub-*genre* yang cukup banyak. Pada *game* RPG biasanya memiliki turn based dan memiliki hitungan yang sudah pasti. Sehingga setiap langkah yang *gamers* ambil dapat di perhitungkan dan di pikirkan kembali; e) *Simulation*, *genre game* simulation akan memberikan *gamers* simulasi atas sebuah kejadian di dunia nyata; f) Strategi, *game* dengan *genre* strategi mengharuskan *gamers* berfikir cepat dalam mengambil tindakan dan di perlukannya sebuah strategi

⁶ Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2010), h. 115

sebelum memulai permainan; g) *Sports*, *genre sport* merupakan salah satu *genre game* yang paling banyak *games* mainkan sepanjang waktu. *Game* dengan *genre sports* ini lebih netral dan terhitung banyak peminatnya.⁷ Berdasarkan penjelasan ahli di atas dapat penulis pahami bahwa *genre game online* berdasarkan jenis bentuk *gamenya* dapat dibagi menjadi *game puzzle*, *action game*, *adventure*, *Role Play Games (RPG)*, *simulation* atau simulasi, strategi, dan *sport* atau olahraga.

Dapat dipahami bahwa ada berbagai macam jenis *game* yang dapat dikategorikan dari segi pengguna atau pemainnya dan juga *genre game* dari segi jenis bentuknya, dari berbagai jenis *game* memiliki karakter dan cirikhas serta daya tarik masing-masing dalam memainkan atau menjalankan *gamenya*. Selain itu dalam memainkan *game* tersebut membutuhkan piranti atau *gadget* yang memiliki spesifikasi tertentu dalam mengaksesnya.

3. Dampak *Game online*

Dampak perkembangan teknologi di antaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online*. Adapun beberapa

⁷ Teguh Arie Sandy dan Wahyu Nur Hidayat, *Game Mobile Learning*, (Malang: Ahlimedia Book, 2019), h.7.

dampak positif dan negatif *game online* adalah sebagai berikut:⁸

a. Dampak Positif

Game online memiliki beberapa dampak positif, diantaranya: pertama, meningkatkan konsentrasi, setiap *game* mempunyai tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas dan memonitor jalannya permainan.⁹ Semakin sulit sebuah *game* maka semakin di perlukan tingkat konsentrasi yang tinggi. Dengan konsentrasi yang tinggi tersebut diharapkan dalam belajar anak dapat menerapkan tingkat konsentrasi yang tinggi pula.

Game online dapat meningkatkan kemampuan membaca, *Game online* bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca.¹⁰ Saat bermain *game* mereka akan disuguhkan dengan dialog-

⁸ Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: A+ Plus Books, 2010), h. 45

⁹ Hadisaputra, *Strategi Pemanfaatan Game online Dalam Mendidik Anak Usia Dini*, (Jurnal Ilmiah NANA EKE - Indonesian Journal of Early Childhood Education, Vol. 5, No. 1, Juni 2022, diakses pada 20/11/2022), h. 5

¹⁰ Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar*, (Jurnal Jom FISIP Volume 2 No. 2 – Oktober 2015, diakses pada 20/11/2022), h. 6-9

dialog yang terjadi dalam *game* tersebut dan cara-cara untuk dapat mengalahkan musuh-musuh dalam permainan *game*, dan ini bisa menjadi salah satu cara untuk melatih anak untuk belajar membaca.

Selain itu, *Game online* juga dapat melatih kemampuan bekerja sama. Pada *game* multiplayer atau *game* berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan temannya (anggota di dalam permainan) agar memenangkan permainan.¹¹ Dengan kemampuan bekerja sama dalam *game online* dapat melatih anak untuk saling bekerjasama pula dalam kegiatan belajar di kelas, seperti mewarnai secara berkelompok.

Tidak dipungkiri juga bahwa *Game online* juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya, ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.¹² Dengan *game online* yang berbahasa Inggris secara tidak langsung dapat melatih anak menghafal kosa kata yang berbahasa Inggris pula, sehingga lambat laun mereka sedikit demi sedikit dapat melafalkan penggalan kata dalam berbahasa Inggris.

¹¹ Emy Yunita R. P. *Positif Negatif Game online Pengaruh Fenomena Game online Terhadap Prestasi Belajar*, (LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG, 2019, diakses pada 20/11/2022), h. 22

¹² Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, h. 46

Selanjutnya pada *Game online* dapat pula meningkatkan pengetahuan dan kemampuan tentang computer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat di gunakan untuk memainkan *game* tersebut.¹³ Dengan mereka bermain *game online* secara tidak langsung pula mereka sedikit demi sedikit mempelajari mengenai beberapa software dalam perangkat *game* dan perangkat komputer, sehingga menambah pemahaman anak terhadap dunia teknologi.

Selain itu dampak positif *Game online* yakni dapat memiliki banyak teman baru, di *game online* banyak *gamers* dari berbagai daerah atau negara yang memiliki hobi bermain *game online*. terkadang kita diajak untuk chat, bahkan berkenalan. Kita bisa menambah pertemanan melalui *game*.¹⁴ Berdasarkan beberapa dampak positif *game online* tersebut membuktikan bahwa *game online* tidak selalu memiliki dampak yang negatif saja, namun ada beberapa dampak positif yang dapat diambil dari *game online* tersebut.

¹³ Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar*, h. 6-9

¹⁴ Andry Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game online: Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*, (Solo: CV. Ae Media Grafika, 2019), h.13.

b. Dampak Negatif

Selain dampak positif *Game online* ada pula dampak negatif yang ditimbulkan, diantaranya: pertama, dari segi jasmani, kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan menurun. Seseorang yang memiliki kegemaran memainkan *game online* ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor bisa menyebabkan kerusakan pada mata, sering terlambat makan dan memicu timbulnya penyakit maag, sering tidur larut malam.¹⁵ Berdasarkan penjelasan ahli di atas dapat penulis pahami bahwa salah satu dampak negatif yang cukup berbahaya dari *game online* adalah dari segi jasmani, misalnya seperti kerusakan pada mata, sering terlambat makan dan memicu timbulnya penyakit maag.

Selanjutnya, yang kedua dari segi psikologi, *game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Banyak adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan criminal dan juga kekerasan seperti, perkelahian, pembunuhan, pengrusakan, dan

¹⁵ Hairil Akbar, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu," (Jurnal Tadrib, Community Engagement & Emergence 1, no. 2 (2020, diakses pada 20/11/2022), h. 42.

sebagainya.¹⁶ Secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah emosional, memaki, mengucapkan kata-kata kotor, berbicara tidak sopan, mudah marah dan sebagainya.

Dampak negatif yang ketiga yakni dari segi waktu, permainan ini menarik para *gamers* untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel yang berikutnya. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya.¹⁷ Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupan. Terlalu asik memainkan *game online*, sehingga mereka menunda mengerjakan tugas sekolah, menunda sholat hanya untuk bermain *game* tersebut.

Dampak negatif yang keempat dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan) *game-game* ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, mereka harus membeli paket internet supaya tetap bisa bermain *game*

¹⁶ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 32

¹⁷ Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwan, 2016), h. 58.

online. Jika seseorang sudah kecanduan dengan *game* tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya hanya untuk membeli peralatan *game*.¹⁸ Oleh karena itu, dampak negative yang dapat ditimbulkan dari *game online* ini adalah mengajarkan seorang anak melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai macam cara termasuk pencurian supaya tetap bisa bermain *game online* tersebut bersosialisasi karena memilih memainkan *game online* sepanjang waktu.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka dapat penulis pahami bahwa dampak *game online* terdapat positif dan negatif tergantung pada bagaimana kita dalam menyikapi penggunaan *game online*, jadi tugas kita sebagai pendidik dan orang tua untuk mengarahkan dan membimbing anak dalam menggunakan gawai atau handphone. Namun pada dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* perlu adanya pengawasan dan perhatian dari para orang tua dan guru untuk selalu membimbing anak-anak agar tidak selalu bermain *game*.

¹⁸ Emy Yunita R. P. *Positif Negatif Game online Pengaruh Fenomena Game online Terhadap Prestasi Belajar*, h. 24

B. Karakter Anak Usia Dini

1. Pengertian Karakter

Pada dasarnya karakter dapat diartikan sebagai tabiat. Dalam kamus besar bahasa Indonesia karakter adalah tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak.¹⁹ Karakter dapat dimaknai sebagai moral atau etika dalam bertingkah laku. Pengertian tersebut memberikan asumsi bahwa karakter sangat erat hubungannya dengan akhlak atau budi pekerti.

Banyak ahli mengatakan bahwa karakter juga dikatakan sebagai tabiat atau sifat kejiwaan. Abdul Majid mengemukakan bahwa karakter adalah tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain.²⁰ Berdasarkan pendapat ahli tersebut karakter merupakan suatu sifat atau watak kepribadian yang dimiliki oleh seseorang.

Sedangkan Zubaedi menyebutkan bahwa karakter berarti *to mark* (menandai) memfokuskan, bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan dan tingkah laku. Karakter merupakan watak atau kepribadian yang dimiliki oleh seseorang. Karakter diharapkan dapat menciptakan generasi-generasi yang

¹⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia

²⁰ Abdul Majid dan Dina Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 11.

berkepribadian baik, menjunjung kebajikan serta kebenaran di setiap langkah kebaikan.²¹ Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh individu. Ciri khas tersebut asli dan mengakar pada kepribadian individu serta merupakan lokomotif penggerak seseorang dalam bertindak, bersikap dan merespon sesuai dengan norma yang berlaku.

Karakter dimaknai sebagai suatu cara berpikir dan berperilaku yang khas setiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap bertanggung jawab dari setiap keputusan yang diambil.²² Seseorang dapat dikatakan berkarakter apabila telah berhasil menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki masyarakat serta digunakan sebagai acuan dalam menjalani hidupnya.

Pembentukan karakter anak tidaklah lahir begitu saja, ada proses yang dilewatinya sehingga proses tersebut pun menjadi karakter yang melekat dalam diri seorang anak. Mulai dari anak tersebut lahir dan tumbuh berkembang menjadi dewasa di lingkungan keluarga, bergaul dengan temanteman dalam kelompok permainan,

²¹ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter, Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 12.

²² Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*, (Yogyakarta: Teras, 2012), h. 12.

sekolah, sampai dengan masyarakat. Pneliti terdahulu menjelaskan bahwa proses pembentukan karakter anak usia dini, diawali dari keluarga, kemudian dilanjutkan dengan sekolah, dan komunitas yang diikuti anak usia dini tersebut. Komunitas ini meliputi komunitas bermain, komunitas les atau lembaga kursus pengembangan bakat yang diikuti anak usia dini tersebut. Tetapi faktor utama yang menentukan adalah keluarga sebagai komunitas terkecil dan pertama bagi para anak.²³ Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pembentukan karakter sejak usia dini adalah untuk membentuk kepribadian anak yang baik sehingga kelak ketika sudah dewasa menjadi pribadi yang baik dan berakhlak mulia yang dapat memberikan manfaat kepada sesama manusia dan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan hal di atas, maka dapat penulis pahami bahwa karakter merupakan suatu kebiasaan yang sudah terpatri dalam jiwa setiap individu dan sulit untuk dihilangkan. Karakter disebut juga sebagai suatu watak atau kepribadian dari seseorang.

²³ Ditha Prasanti dan Dinda Rakhma Fitriani, *Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas? (Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Keluarga, Sekolah, dan Komunitas)*, (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 2 No 1, 2018, diakases pada 20/11/2022)

2. Nilai-Nilai Karakter

Banyak nilai karakter yang dapat ditanamkan ke anak-anak sejak dini. Dalam pandangan pendidikan karakter di Indonesia, terdapat beberapa nilai karakter yang dapat disisipkan dalam proses pembelajaran, di antaranya:²⁴

- a. Religius, sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Nilai karakter religius dapat dicontohkan seperti menjalankan ibadah, menolong sesama, sikap toleran antar umat beragama, dan sebagainya.
- b. Nilai karakter penting yang kedua bagi anak usia dini adalah jujur. Jujur, perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.²⁵ Contoh nilai karakter jujur dalam kehidupan sehari-hari adalah menanamkan anak untuk tidak berbohon dan berkata jujur.
- c. Toleransi, sikap tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Sikap nilai

²⁴ Fadillah, Muhammad & Khorida. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 40

²⁵ Albert Hendra Wijaya, *Kejujuran dalam Pendidikan*, (Jurnal Innovatio, Vol. X, No. 1, Januari-Juni, 2011), h. 5

karakter toleransi dalam kehidupan sehari-hari anak adalah menghormati pemeluk agama lain untuk melaksanakan ibadah dengan nyaman.

- d. Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- e. Selanjutnya, kerja keras juga merupakan komponen terpenting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Kerja keras yakni perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- f. Kreatif, berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.²⁶
- g. Mandiri, sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- h. Demokratis, cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- i. Rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih

²⁶ Heri Supranoto, *Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Pembelajaran SMA*, (Jurnal Promosi, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol.3.No.1, 2015, diakases pada 20/11/2022), h. 36-49

mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.²⁷

- j. Semangat kebangsaan; cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- k. Cinta tanah air, cara berfikir, bertindak, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
- l. Nilai karakter yang juga harus dimiliki oleh anak usia dini adalah menghargai prestasi. Menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
- m. Bersahabat atau berkomunikasi, tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
- n. Cinta damai, sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

²⁷ Dalmeri, *Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam Educating for Character)*, (Jurnal Al-Ulum, Volume. 14 Nomor 1, Juni 2014, diakases pada 20/11/2022), h. 269-288

- o. Selanjutnya, gemar membaca, kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
- p. Peduli lingkungan, sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- q. Peduli social, Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan;
- r. Tanggungjawab, sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.²⁸

Beberapa nilai-nilai karakter tersebut harus dimiliki anak-anak atau siswa, hal ini dikarenakan nilai-nilai karakter cukup penting, mengingat dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis pahami bahwa delapan belas nilai karakter tersebut dapat ditanamkan kepada anak-anak melalui kegiatan bermain. Segala bentuk permainan yang dimainkan oleh anak, hendaknya dapat dimasukkan nilai-nilai karakter di

²⁸ Fadillah, Muhammad & Khorida. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 42

dalamnya. Artinya dengan bermain, tanpa disadari anak-anak dapat mengenal dan mempelajari nilai-nilai karakter sesuai yang terdapat dalam permainan yang dimainkannya.

3. Indikator Nilai-nilai Karakter Pada Anak Usia Dini

Pendidikan karakter bangsa bisa dilakukan dengan pembiasaan nilai moral luhur kepada peserta didik dan membiasakan mereka dengan kebiasaan (habit) yang sesuai dengan karakter kebangsaan. Berikut 18 Indikator Pendidikan Karakter bangsa sebagai bahan untuk menerapkan pendidikan karakter bangsa:

Tabel 2.1 Indikator Nilai Karakter Anak usia Dini²⁹

No	Karakter	Indikator
1.	Religius ; Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.	<ul style="list-style-type: none"> a. Merayakan hari-hari besar keagamaan. b. Memiliki fasilitas yang dapat digunakan untuk beribadah. c. Memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk melaksanakan ibadah. d. Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran. e. Memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk melaksanakan ibadah.
2.	Jujur ; Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyediakan fasilitas tempat temuan barang hilang. b. Transparansi laporan keuangan dan penilaian sekolah secara berkala. c. Menyediakan kantin kejujuran. d. Menyediakan kotak saran dan pengaduan. e. Larangan membawa fasilitas komunikasi pada saat ulangan atau ujian. f. Tempat pengumuman barang temuan atau hilang. g. Larangan menyontek.
3.	Toleransi ; Sikap dan tindakan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menghargai dan memberikan perlakuan yang sama

²⁹ Maroebeni, *18 Indikator Pendidikan Karakter Bangsa*, (Sumber: <https://maroebeni.wordpress.com>, diunggah pada 17 Mei 2012, dan diakses pada 24 Mei 2023)

	yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya	<p>terhadap seluruh warga sekolah tanpa membedakan suku, agama, ras, golongan, status sosial, status ekonomi, dan kemampuan khas.</p> <p>b. Memberikan perlakuan yang sama terhadap stakeholder tanpa membedakan suku, agama, ras, golongan, status sosial, dan status ekonomi.</p> <p>c. Memberikan pelayanan yang sama terhadap seluruh warga kelas tanpa membedakan suku, agama, ras, golongan, status sosial, dan status ekonomi.</p> <p>d. Memberikan pelayanan terhadap anak berkebutuhan khusus.</p> <p>e. Bekerja dalam kelompok yang berbeda.</p>
4.	Disiplin ; Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.	<p>a. Memiliki catatan kehadiran.</p> <p>b. Memberikan penghargaan kepada warga sekolah yang disiplin.</p> <p>c. Memiliki tata tertib sekolah.</p> <p>d. Membiasakan warga sekolah untuk berdisiplin.</p> <p>e. Menegakkan aturan dengan memberikan sanksi secara adil bagi pelanggar tata tertib sekolah.</p> <p>f. Menyediakan peralatan praktik sesuai program studi keahlian</p> <p>g. Membiasakan hadir tepat waktu.</p> <p>h. Membiasakan mematuhi aturan.</p> <p>i. Menggunakan pakaian yang sudah ditentukan</p>
5.	Kerja Keras ; Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar, tugas dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.	<p>a. Menciptakan suasana kompetisi yang sehat.</p> <p>b. Menciptakan suasana sekolah yang menantang dan memacu untuk bekerja keras.</p> <p>c. Menciptakan suasana kompetisi yang sehat.</p> <p>d. Menciptakan kondisi etos kerja, pantang menyerah, dan daya tahan belajar.</p> <p>e. Memiliki pajangan tentang slogan atau motto tentang giat bekerja dan belajar.</p>
6.	Kreatif ; Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.	<p>a. Menciptakan situasi belajar yang bisa menumbuhkan daya pikir dan bertindak kreatif.</p> <p>b. Pemberian tugas yang menantang munculnya karya-karya baru baik yang autentik maupun modifikasi.</p>
7.	Mandiri ; Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.	Menciptakan suasana kelas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja mandiri.
8.	Demokratis ; Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban	<p>a. Melibatkan warga sekolah dalam setiap pengambilan keputusan.</p> <p>b. Menciptakan suasana sekolah yang menerima</p>

	dirinya dan orang lain.	<p>perbedaan.</p> <p>c. Pemilihan kepengurusan OSIS secara terbuka.</p> <p>d. Mengambil keputusan kelas secara bersama melalui musyawarah dan mufakat.</p> <p>e. Pemilihan kepengurusan kelas secara terbuka.</p> <p>f. Seluruh produk kebijakan melalui musyawarah dan mufakat.</p> <p>g. Mengimplementasikan model-model pembelajaran yang dialogis dan interaktif.</p>
9.	Rasa Ingin Tahu; Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.	<p>a. Menyediakan media komunikasi atau informasi (media cetak atau media elektronik) untuk berekspreasi bagi warga sekolah.</p> <p>b. Memfasilitasi warga sekolah untuk bereksplorasi dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya.</p> <p>c. Menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu.</p> <p>d. Eksplorasi lingkungan secara terprogram.</p> <p>e. Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau media elektronik).</p>
10.	10. Semangat Kebangsaan; Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.	<p>a. Melakukan upacara rutin sekolah.</p> <p>b. Melakukan upacara hari-hari besar nasional.</p> <p>c. Menyelenggarakan peringatan hari kepahlawanan nasional.</p> <p>d. Memiliki program melakukan kunjungan ke tempat bersejarah.</p> <p>e. Mengikuti lomba pada hari besar nasional.</p> <p>f. Bekerja sama dengan teman sekelas yang berbeda suku, etnis, status sosial-ekonomi.</p> <p>g. Mendiskusikan hari-hari besar nasional.</p>
11.	Cinta Tanah Air ; Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.	<p>a. Menggunakan produk buatan dalam negeri.</p> <p>b. Menyediakan informasi (dari sumber cetak, elektronik) tentang kekayaan alam dan budaya Indonesia.</p> <p>c. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p> <p>d. Memajangkan: foto presiden dan wakil presiden, bendera negara, lambang negara, peta Indonesia, gambar kehidupan masyarakat Indonesia</p> <p>e. Menggunakan produk buatan dalam negeri.</p>
12.	Menghargai Prestasi; Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat,	<p>a. Memberikan penghargaan atas hasil prestasi kepada warga sekolah.</p> <p>b. Memajang tanda-tanda penghargaan prestasi.</p> <p>c. Memberikan penghargaan atas hasil karya peserta</p>

	mengakui, dan menghormati keberhasilan orang lain.	didik. d. Memajang tanda-tanda penghargaan prestasi. e. Menciptakan suasana pembelajaran untuk memotivasi peserta didik berprestasi.
13.	Bersahabat/ Komunikatif; Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.	a. Suasana sekolah yang memudahkan terjadinya interaksi antarwarga sekolah. b. Berkomunikasi dengan bahasa yang santun. c. Saling menghargai dan menjaga kehormatan. d. Pergaulan dengan cinta kasih dan rela berkorban. e. Pengaturan kelas yang memudahkan terjadinya interaksi peserta didik. f. Pembelajaran yang dialogis. g. Guru mendengarkan keluhan-keluhan peserta didik. h. Dalam berkomunikasi, guru tidak menjaga jarak dengan peserta didik.
14.	Cinta Damai; Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya	a. Menciptakan suasana sekolah dan bekerja yang nyaman, tenteram, dan harmonis. b. Membiasakan perilaku warga sekolah yang anti kekerasan. c. Membiasakan perilaku warga sekolah yang tidak bias gender. d. Perilaku seluruh warga sekolah yang penuh kasih sayang.
15.	Gemar Membaca; Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.	a. Program wajib baca. b. Frekuensi kunjungan perpustakaan. c. Menyediakan fasilitas dan suasana menyenangkan untuk membaca. d. Daftar buku atau tulisan yang dibaca peserta didik. e. Frekuensi kunjungan perpustakaan. f. Saling tukar bacaan. g. Pembelajaran yang memotivasi anak menggunakan referensi.
16.	Peduli Lingkungan; Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.	a. Pembiasaan memelihara kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah. b. Tersedia tempat pembuangan sampah dan tempat cuci tangan. c. Menyediakan kamar mandi dan air bersih. d. Pembiasaan hemat energi. e. Membuat biopori di area sekolah. f. Membangun saluran pembuangan air limbah dengan baik. g. Melakukan pembiasaan memisahkan jenis sampah organik dan anorganik. h. Penugasan pembuatan kompos dari sampah

		organik. i. Penanganan limbah hasil praktik (SMK). j. Menyediakan peralatan kebersihan. k. Membuat tandon penyimpanan air. l. Memrogramkan cinta bersih lingkungan.
17.	Peduli Sosial; Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.	a. Memfasilitasi kegiatan bersifat sosial. b. Melakukan aksi sosial. c. Menyediakan fasilitas untuk menyumbang. d. Berempati kepada sesama teman kelas. e. Membangun kerukunan warga kelas.
18.	Tanggung Jawab; Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.	a. Membuat laporan setiap kegiatan yang dilakukan dalam bentuk lisan maupun tertulis. b. Melakukan tugas tanpa disuruh. c. Menunjukkan prakarsa untuk mengatasi masalah dalam lingkup terdekat. d. Menghindarkan kecurangan dalam pelaksanaan tugas. e. Pelaksanaan tugas piket secara teratur. f. Peran serta aktif dalam kegiatan sekolah. g. Mengajukan usul pemecahan masalah.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa Pendidikan Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak demi mengembangkan ragam potensi pada anak, sehingga dengan adanya 18 nilai karakter tersebut dapat mengarahkan dan menanamkan sejak dini nilai karakter yang harus ada pada setiap masing-masing anak Paud.

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak yang mengkaji mengenai *game online* dan nilai-nilai karakter, seperti: Penelitian Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman (2021) yang berjudul “Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak”. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain *game* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.³⁰ Adapun kontribusi penelitian Latifa Ulya pada penelitian ini adalah memberikan pemahaman kepada peneliti mengenai analisis yang menyebabkan kecanduan dari *game online* terhadap kepribadian sosial anak, seperti: dampak bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak.

Adapun penelitian Dwi Surti Junida (2019) yang berjudul “Kecanduan *Online* Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan beberapa kasus yang berbeda dari tiap kecanduan internet di kalangan anak usia dini dalam membentuk budaya *online*. Kasus pertama menimbulkan masalah psikologi seorang anak yang temperamental ke orang

³⁰ Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman, “Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak”, Jurnal Educatio FKIP UNMA Vol.7 No.3 (2021, diakases pada 20/11/2022), h.1112.

lain/teman-teman bermainnya, sedangkan kasus anak kedua justru sebaliknya. Sikap anak pada kasus kedua lebih menutup diri dari orang di sekitarnya dan kurang percaya diri karena tidak terbiasa bersosialisasi dengan orang lain/lingkungannya. Di kasus terakhir, anak mengalami gangguan kesehatan mata karena keseringan mengakses smartphone. Selain itu, peneliti memaparkan pula upaya orang tua mereka dalam menyangkal dampak negatif penggunaan internet bagi anaknya.³¹ Adapun kontribusi penelitian Dwi Surti Junida pada penelitian ini adalah memberikan pemahaman dan wawasan kepada peneliti mengenai penyebab dari kecanduan *game online* pada usia anak usia dini, yang mana kecanduan *game online* dapat berdampak pada aspek psikologi, menutup diri dan gangguan mental.

Sedangkan penelitian Diah Andika Sari dan Ari Lela Nurjanah (2020) yang berjudul “Hubungan *Game online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada taraf signifikan 5% didapatkan bahwa nilai r hitung (0,416), lebih besar dari pada r table (0,320). Nilai r hitung 0,416 berada pada rentang 0,40 – 0,70 yang berarti berada pada kategori korelasi yang cukup kuat. Sedangkan nilai Koefisien Determinasi didapat sebesar 17%, yang artinya *game online* mempunyai hubungan dengan perkembangan emosional anak usia 5 – 6 tahun

³¹ Dwi Surti Junida, “Kecanduan *Online* Anak Usia Dini”, Jurnal Walasuji Vol.10 No.1 (2019, diakases pada 20/11/2022), h.57.

sebesar 17%, sedangkan sisanya berhubungan dengan faktor lain yang pada penelitian ini tidak diteliti. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat dan signifikan antara *game online* dengan perkembangan emosional anak usia 5- 6 tahun di TK Pendawa dikelurahan Pondok Cabe, kecamatan Tangerang Selatan, Banten.³² Adapun kontribusi penelitian Diah Andika Sari dan Lela Nurjanah pada penelitian ini adalah memberikan pemahaman dan wawasan kepada peneliti mengenai hubungan *game online* dengan perkembangan emosial pada usia anak dini.

Penelitian Ady Abdul Azis dan Syarip Hidayat (2022) yang berjudul “Pengaruh *Game online* Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengaruh bermain *game online* Free Fire siswa sekolah dasar kurang menunjukkan sikap tanggung jawab, data jenuh yang ditunjukkan diantaranya siswa menjadi malas dalam belajar dan kurang focus, semangat belajar menjadi menurun dan waktu belajar menjadi tidak tertata dengan baik, serta siswa menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* Free Fire dibandingkan waktu untuk belajar dan

³² Diah Andika Sari dan Ari Lela Nurjanah, “Hubungan *Game online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4 No.2 (2020, diakses pada 20/11/2022), h.994.

melakukan aktivitas lainnya di rumah.³³ Adapun kontribusi penelitian Ady Abdul Aziz pada penelitian ini adalah memberikan gambaran dan pemahaman kepada peneliti mengenai pengaruh *game online free fire* terhadap karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar, dimana pengaruh *game free fire* terhadap kurangnya rasa tanggung jawab anak, diantara: anak kurang menunjukkan sikap tanggung jawab, siswa menjadi malas dalam belajar dan kurang focus dalam belajar.

Penelitian Hadisaputra (2022) yang berjudul “Strategi Pemanfaatan *Game online* Dalam Mendidik Anak Usia Dini”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *Game online* berkontribusi meningkatkan daya kritis, kreativitas dan inovasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah. *Game online* akan memiliki dampak positif bagi anak jika dilakukan dengan pola yang terencana dan terbimbing oleh orang tua. Proses membimbing dengan memberi ruang bagi anak bermain *game online*, dengan merencanakan target wawasan dan keterampilan yang akan dicapai, serta terlibat dalam memilih jenis *game* seperti apa yang akan dimanfaatkan.³⁴ Adapun kontribusi penelitian Hadisaputra pada penelitian ini

³³ Ady Abdul Aziz dan Syarip Hidayat, “Pengaruh *Game online Free Fire* Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar”, *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.9 No.2 (2022, diakses pada 20/11/2022), h.387.

³⁴ Hadisaputra, “Strategi Pemanfaatan *Game online* Dalam Mendidik Anak Usia Dini”, *Indonesian Journal of Early Childhood Education* Vol.5 No.1 (2022, diakses pada 20/11/2022), h.1.

adalah memberikan gambaran dan pemahaman kepada peneliti mengenai Strategi Pemanfaatan *Game online* Dalam Mendidik Anak Usia Dini, yang mana kontribusi *game online* terhadap anak diantaranya meningkatkan daya kritis, kreativitas dan inovasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Hal ini dapat terjadi jika orang tua dapat mengarahkan dan membimbing dengan baik anak tersebut dalam menggunakan *handphone*.

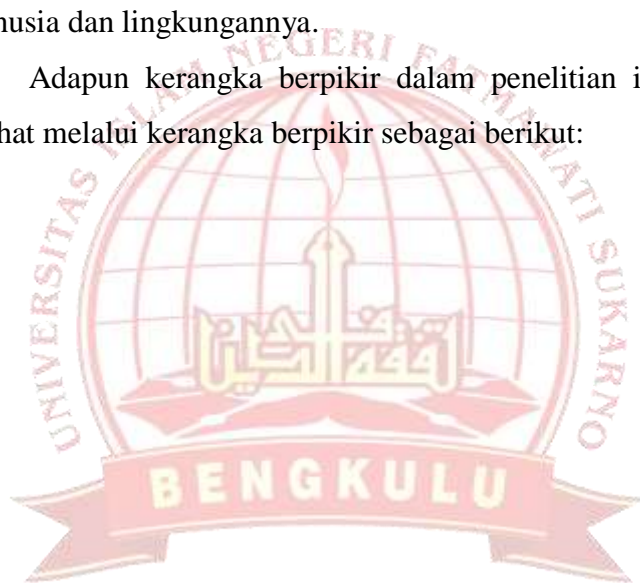
Berdasarkan beberapa penelitian di atas rata-rata lebih spesifik meneliti mengenai *game online* pada anak usia dini saja, mereka tidak mengkaji lebih menjurus mengenai *game online* pada anak usia dini tersebut berpengaruh terhadap nilai tertentu, padahal ada banyak hal pengaruh yang ditimbulkan dari *game online* pada karakter anak usia dini. Sehingga dengan adanya beberapa penelitian di atas masih sedikit yang membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap karakter anak. Maka dengan adanya temuan tersebut penelitian ini dirasa cukup penting untuk diteliti lebih lanjut mengenai pengaruh *game online* terhadap karakter anak usia dini.

D. Kerangka Berpikir

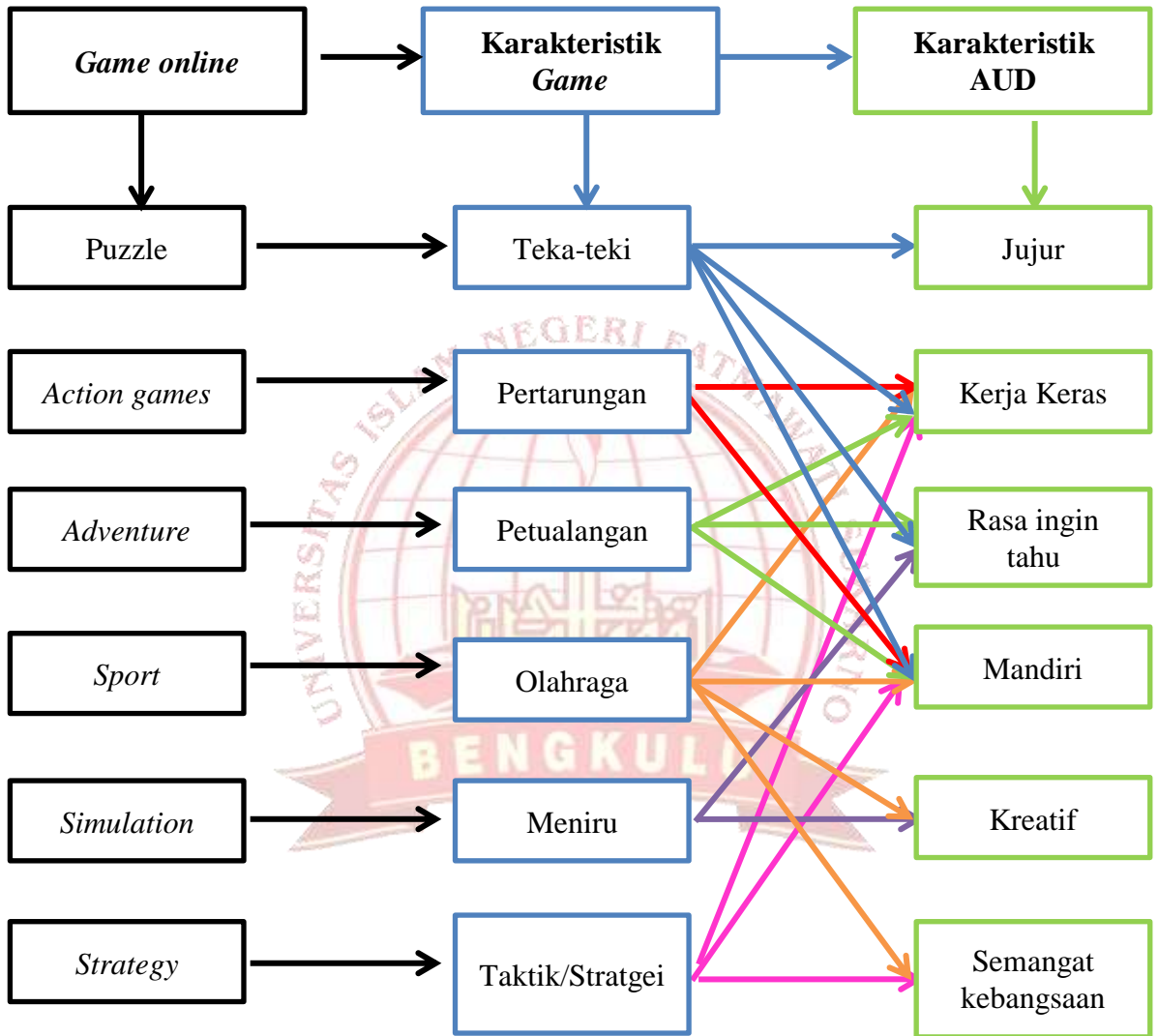
Bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois

anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain *game* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Pembentukan karakter anak harus dimulai sejak usia dini. Tujuan pembentukan karakter sejak usia dini adalah untuk membentuk kepribadian anak yang baik sehingga kelak ketika sudah dewasa menjadi pribadi yang baik dan berakhlak mulia yang dapat memberikan manfaat kepada sesama manusia dan lingkungannya.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat melalui kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 2.1.
Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan bagan di atas dapat penulis gambarkan bahwa ada bermacam-macam jenis kategori *game online*

seperti puzzle, action *game*, strategy, sport dan simulation, dan dari berbagai macam kategori *game* tersebut memiliki karakteristik tersendiri dari *game* tersebut, misalnya seperti puzzle memiliki karakteristik mengasah *gamer* atau pemainnya untuk memecahkan teka-teki yang dibuat, pada *game* adventure pemain akan di bawa untuk berpetualang. Dari karakteristik *game* tersebut memiliki dampak atau efek pada pemain yang secara khusus pada anak usia dini, seperti misalnya pada *game* puzzle akan memiliki dampak karakter kerja keras, rasa ingin tahu yang tinggi dan mandiri, seperti itu pula pada *game* yang lainnya memiliki dampak karakter masing-masing.

