



DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AL-MUKHLISIN PASAMAN BARAT

Annisa Thaharah^{a,1}, Farida Mayar^{b,1}

^aUniversitas Negeri Padang

¹annisathaharah23@gmail.com, ²mayarfarida@gmail.com

Informasi artikel	ABSTRAK
Received : September 02, 2022. Revised : Oktober 31, 2022. Publish : November 03, 2022.	<i>Game online</i> pada saat sekarang ini tidak hanya dimainkan oleh orang dewasa, ataupun remaja saja, akan tetapi anak usia dini juga sudah memainkannya. Fitur-fitur yang menarik yang ada pada <i>game online</i> membuat anak betah berlama-lama untuk bermain hingga kecanduan. Hal ini tentu saja menimbulkan dampak terhadap perkembangan anak yaitu perkembangan sosial emosional anak usia dini. seperti yang peneliti temui dilapangan terdapat anak yang sulit mengontrol emosi dan menirukan gerakan-gerakan yang ada pada <i>game online</i> seperti memukul, menendang, dan menembak. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak <i>game online</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Untuk melihat bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat. Subjek penelitian adalah 3 orang anak yaitu A, H, dan F, di Taman Kanak-kanak Al- Mukhlisin Pasaman Barat, informan penelitian adalah guru kelas dan orangtua anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan teknik keabsahan data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dampak positif bermain <i>game online</i> terhadap sosial anak usia dini meliputi; a) kerja sama. 2) sedangkan dampak negatif bermain <i>game online</i> terhadap sosial anak adalah a) menirukan gerakan yang ada pada <i>game online</i> , b) mengganggu orang lain, c) adiksi/ kecanduan, e) pembangkangan. 3) adapun dampak terhadap emosi anak adalah; a) berbicara kasar dan kotor, b) agresi.
Kata kunci: Game Online; Anak Usia Dini; Perkembangan Sosial Emosional;	
Keywords: <i>Game Online</i> ; <i>Early Childhood</i> ; <i>Emotional Social Development</i> ;	ABSTRACT Online games at this time are not only played by adults, or teenagers, but early childhood has also played them. The interesting features that exist in online games make children feel at home for long to play until they are addicted. This of course has an impact on the development of children, namely the social emotional development of early childhood. As researchers found in the field, there are children who have difficulty controlling emotions and imitating movements in online games such as hitting, kicking, and shooting. The purpose of this study was to describe the effect of online games on the social emotional development of early childhood 5-6 years at Al-Mukhlisin Kindergarten, Pasaman Barat. This research method is qualitative using a case study approach. To see how the impact of online games on the socio-emotional development of early childhood in Al-Mukhlisin Kindergarten, Pasaman Barat. The research subjects were 3 children, namely A, H, and F, at Al-Mukhlisin Kindergarten Pasaman Barat, the research informants were class teachers and children's parents. Data collection techniques using observation,

interviews, documentation and data validity techniques using data reduction techniques, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that 1) the positive effect of playing online games on early childhood social includes; a) cooperation. 2) while the negative effect of playing online games on children's social life is a) imitating the movements in online games, b) disturbing others, c) addiction/addiction, e) defiance. 3) the impact on children's emotions are; a) rude and dirty talk, b) aggression.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. (Mayar, 2019) mengemukakan anak usia dini merupakan sosok yang sangat membutuhkan stimulasi dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya secara maksimal. Untuk memaksimalkan stimulasi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usai dini diperlukannya pendidikan yang menunjang. Maka dari itu, salah satu pendidikan yang sangat penting adalah lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). (Suryana, 2014) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya.

(Vanagosi, 2016) menjelaskan tujuan dari program pendidikan usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal serta juga meyeluruh yang sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Prinsip dasar pendidikan anak usia dini harus memperhatikan materi dan metode pendidikan yang sesuai dengan tingkat perkembangan seorang anak (Fajarwati, 2014). Adapun pengertian PAUD menurut (Madyawati, 2017) menjelaskan pendidikan anak

usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pelayanan, pengasuhan, dan perawatan, kepada anak usia lahir sampai enam tahun.

Aspek perkembangan anak terdiri dari aspek agama-moral, sosial emosi, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni. Sejalan dengan pendapat Hasanah dan (Muryanti, 2019) memaparkan beberapa ragam aspek perkembangan diantaranya ada aspek kognitif, fisik motorik, seni, nilai agama moral, bahasa dan sosial emosional. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah sosial emosional. Menurut (Nugrahaningtyas, 2014) perkembangan sosial emosional anak diarahkan pada kemampuan anak untuk mengontrol dirinya mengenali perasaan dan mengekspresikannya melalui cara-cara yang dapat diterima secara sosial dan kultural. Selanjutnya (Musringati, 2017) menjelaskan perkembangan sosial emosional bertujuan agar anak memiliki kepercayaan diri, keampuan bersosialisasi, dan kemampuan mengendalikan emosi. Adapun menurut (Marlina, 2019) kemampuan sosial anak seperti bekerjasama, berbagi, dan saling tolong menolong akan anak dapatkan saat ia bergaul dengan teman-teman dilingkungannya

Sementara saat sekarang ini anak usia dini sudah berbaaur dengan teknologi, khususnya *game online*. (Dianti, 2012) menjelaskan arti *game online* sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan dan dimana saja bersamaan secara kelompok diseluruh dunia serta dapat menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. (Surbakti, 2017) Game online ialah permainan video yang biasa dimainkan dengan beberapa bentuk jaringan compute baik computer pribadi maupun konsol video game. Permasalahan yang peneliti temui dilapangan mengenai dampak *game online* di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat, ditemukan anak yang sulit

mengontrol emosinya setelah peneliti telusuri anak tersebut memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan jenis permainan yang mengandung unsur kekerasan di dalamnya, yang dapat dilihat dari seringnya anak menirukan gerakan-gerakan yang ada di dalam *game online* tersebut. Sejalan dengan pendapat (Andriyanto, 2016) menyatakan bahwa *game online* mampu memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Azni, 2017) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Sari, 2020) menyatakan bahwa adanya hubungan antara bermain *game online* terhadap emosi anak dimana hal ini menimbulkan dampak negatif yaitu anak sulit dalam mengontrol emosinya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Paremeswara, 2021) *game online* memberikan dampak negatif bagi penggunanya yaitu berdampak terhadap sosial dan emosional anak, dimana anak menjadi jarang berinteraksi dengan orang disekitarnya, anak juga mudah merasa emosi.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu metode yang digunakan jika pada penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif namun pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk dapat lebih mendeskripsikan mengenai dampak-dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Oleh karena itu penting bagi orang tua untuk mengetahui apa saja dampak yang diperoleh dari seringnya anak bermain *game online*. Agar kedepannya dapat lebih

mempertimbangkan lagi dalam meminjamkan *handphone* kepada anak untuk digunakan bermain *game online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan terkait dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat

METODE

Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat mengenai dampak yang ditimbulkan *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat. Subyek penelitian yang diteliti adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak tiga orang yaitu A, H dan F di Taman Kanak-kanak Al- Mukhlisin Pasaman Barat. Informan pada penelitian ini adalah guru kelas, dan orang tua murid di Taman Kanak-kanak Al- Mukhlisin Pasaman Barat. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang dilakukan pada anak A, H, dan F di kelas B Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat pada tanggal 22 Maret sampai 23 April 2022, dikelompokkan kemudian dilakukan analisis. Berdasarkan catatan lapangan yang berupa hasil penelitian di lapangan dapat dianalisis data mengenai temuan penelitian mengenai dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara untuk melihat bagaimana dampak yang ditimbulkan *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

1. Dampak positif *game online* terhadap perkembangan sosial emosional

anak usia dini

a. Dampak positif *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia dini

1) Kerjasama

Melalui hasil temuan perolehan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta melalui analisis data yang peneliti lakukan terkait dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat ditemukan bahwa terdapat dampak positif *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yaitu melatih kerjasama.

Ketika anak sedang bermain *game online*, mengharuskannya untuk melakukan kerjasama antara pemain yang satu dengan yang lainnya dengan tujuan untuk mengalahkan lawannya (Pitaloka, 2013). Hal ini juga didukung dengan pendapat (Akman dan Guchan, 2015) *Game online* dapat memberikan keterampilan untuk interaksi sosial yang sesuai dengan usianya salah satunya adalah membangun kerjasama tim. Sejalan dengan pendapat (Martika dan Mariana, 2020) menjelaskan bahwa manfaat positif lain yang dirasakan oleh anak sekolah yaitu dapat mempelajari arti kerjasama saat bermain *game online* dengan teman sebayanya. Sehingga dapat disimpulkan dengan bermain *game online* dapat melatih kerjasama yang baik antar sesama teman.

2. Dampak negatif *game online* terhadap perkembangan sosial emosional

anak usia dini

a. Dampak negatif *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia dini

- 1) Menirukan gerakan yang ada didalam *game online* (memukul, menendang, menembak)

Melalui hasil temuan perolehan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta melalui analisis data yang peneliti lakukan terkait dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat ditemukan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia dini salah satunya adalah menirukan gerakan yang ada pada *game online* yaitu misalnya memukul, menendang, dan menembak.

Reaksi ini akan berlanjut ketika anak tengah memainkan *game online* tersebut, anak-anak akan cenderung lebih memilih duduk diam berjam-jam saat bermain *game online* yang mereka senangi. Setelah selesai, anak-anak akan cenderung menirukan aksi yang mereka lihat melalui *game online*, atau mereka akan meminta sesuatu yang ada dalam *game online* yang mereka lihat (Azni, 2017).



Gambar 1. F dan A sedang menirukan gerakan-gerakan yang ada dalam *game online* di Sekolah (Foto : Nisa, 22 Maret 2022)

2) Mengganggu orang lain

Melalui hasil temuan perolehan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta melalui analisis data yang peneliti lakukan terkait dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat ditemukan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia dini salah satunya adalah kebiasaan mengganggu orang lain dengan sikap menggoda berupa mengejek.

Mengganggu orang lain menurut (Asizah, 2015) merupakan tindakan yang berupa menentang dan mengganggu hubungan anak dengan teman sebaya bahkan orang dewasa. Bermain *game online* dapat membuat anak terbiasa berperilaku mengusik orang lain seperti memperolok orang lain dengan bahasa yang kurang baik. Hal ini terjadi karena ketika anak bermain *game online* anak akan memperolok lawan main yang kalah saat pertarungan game lalu ketika ia memenangkan permainan ia akan merasa paling hebat sehingga terbiasa terbawa dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. A sedang memperolok temannya di Sekolah

3) Adiksi (kecanduan)

Melalui hasil temuan perolehan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta melalui analisis data yang peneliti lakukan terkait dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat ditemukan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia dini salah satunya adalah memberikan efek adiksi atau kecanduan untuk bermain.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Amburika, 2016) yang menjelaskan bahwa mayoritas dari game yang hadir saat ini sebenarnya dirancang sedemikian rupa agar dapat menimbulkan kecanduan sehingga para pemainnya akan merasa asyik ketika bermain *game online*. *Game online* selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang menimbulkan adiksi atau kecanduan (Nurdin dkk, 2015). Oleh karena itu banyak hal yang sebaiknya dilakukan oleh anak di dunia nyata malah terabaikan, seperti tugas-tugas anak sehari-hari yaitu makan, mandi, belajar yang kemudian tugas-tugas tersebut dilalaikan anak diakibatkan asik bermain *game online*

4) Pembangkangan

Melalui hasil temuan perolehan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta melalui analisis data yang peneliti lakukan terkait dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-

Mukhlisin Pasaman Barat ditemukan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia dini salah adanya sikap pembangkangan pada anak.

Pembangkangan (negativisme) yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan (Yusuf 2011). Tingkah laku melawan disebabkan karena ketika apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi pada kenyataan tidak sesuai dengan keinginan sehingga timbulnya marah dan melawan misalnya saja saat bermain *game online* anak sering berpura-pura tidak mendengarkan orang tua nya karena asik bermain *game online*. Sikap ini terbiasa dilakukan anak saat bermain *game online* yaitu mereka kerap bersikap tidak peduli dengan orang yang berada di sekitarnya karena yang penting baginya saat itu adalah memenangkan permainan.

b. Dampak negatif *game online* terhadap perkembangan emosional anak usia dini

1) Berbicara kasar atau kotor

Melalui hasil temuan perolehan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta melalui analisis data yang peneliti lakukan terkait dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat ditemukan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan emosional anak usia dini salah satunya adalah berbicara kasar atau kotor.

Berbicara kasar atau kotor ialah ketika seseorang melontarkan bahasa yang kurang baik ataupun mencakup unsur penghinaan terhadap

sesama pemain *game online* (Gunawan et al., 2016). Sebab ketika keinginan di dalam gamenya tidak terpenuhi anak akan marah dan berkata-kata kasar dan akhirnya menjadi kebiasaan, hal ini juga ditemui pada anak usia dini di Taman Kank- kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat yang bermain *game online* mereka akan berkata kasar dan kotor ketika marah dalam permainan yang sedang dimainkan. Selanjutnya (Parameswara dan Lestari, 2016) dengan adanya *game online* yang banyak dimainkan oleh anak-anak dapat menimbulkan banyak dampak negatif bagi penggunaanya salah satu pengaruh negatif tersebut antara lain terhadap perkembangan emosi yaitu anak menjadi mudah emosi dan berkata-kata kasar.

2) Agresi

Melalui hasil temuan perolehan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta melalui analisis data yang peneliti lakukan terkait dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat ditemukan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan emosional anak usia dini salah satunya adalah sikap agresi.

Salah satu bentuk emosi anak adalah marah yang diekspresikan melalui agresi, hal tersebut dilakukan anak karena bentuh frustrasi dan kemarahannya (Ariani, 2014). Agresi adalah tindakan memukul, menendang yang di arahkan ke benda, atau bahkan ke orang lain saat

sedang marah ataupun emosi. Adapun penyebab terjadinya agresi menurut (Wirawan, 2016) terdiri dari sosial, personal,kebudayaan, sumber daya dan media masa.

Seringnya anak yang bermain *game onlie*, yang didalam game tersebut terdapat tindakan-tiindakan kekerasan seperti bermain fisik misalnya menembak, memukul, meninju dan membunuh. Hal-hal ini lah yang sering dimainkan dan ditonton anak hingga tanpa disadari tindakan-tindakan tersebut juga mempengaruhi anak ketika sedang meluapkan emosinya atau marah yaitu anak sering berbuat ringan tangan yaitu memukul, atau pun meninju dengan menyerang benda ataupun orang lain.



Gambar 3. F ingin memukul temannya ketika dia merasa marah

(Foto : Nisa, 29 Maret 2022)

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan dampak negatif anak bermain *game online*. Dampak positif bermain *game online* kepada anak A, F dan H adalah terbangunnya

kerjasama ketika anak bermain *game online*. Dan dampak negatif *game online* kepada anak A, F, dan H meliputi: meniru gerakan yang ada dalam *game online* (memukul, menembak, menendang), mengganggu orang lain seperti memperolok dengan bahasa yang kurang baik, kecanduan (adiksi), pembangkang, berbicara kasar dan kotor, dan berperilaku agresi saat sedang marah atau meluapkan emosi seperti mudah memukul, atau meninju orang lain.

REFERENSI

- Akman, B & Guchan Ozgul (2015) Role of Play in Teaching Science in the Early Childhood Yers. *Research in Early Childhood Science Education*, 237-258. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-94-017-9505-0>
- Amburika, B., Herry Chrisnanto, Y., & Uriawan, W. (2016). Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak. *Jurnal Jurusan Informatika, Fakultas MIPA, 1 (1)*.
- Andriyanto, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Game Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VI SD Percobaan 2 Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, 5 (2)*.
- Ariani, Farah. (2014). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 8 (2)*
- Asizah. (2015). Children Disruptive Behavior Well-being: Pentingnya Hubungan Anak dan Orang Tua. *Psychology Forum UMM*, ISBN: 978-979-796-324-8. email: Iza.amzil@gmail.com. 47-48: 46-53
- Azni, Fithri. (2017). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah. 5 (2)*
- Dianty, N. (2012). *Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja: Studi di Fajar Net Raden Isntan Bandar Lampung*. Universitas Lampung.
- Fajarwati, I. (2014). Konsep Montessori Tentang Pendidikan Anak Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga, 11 (1)*.
- Gunawan, A. C., Agung Suwasono, A., & Cahyadi, J. (2016). Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti berbicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia

- 7-12 Tahun. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain, 1 (8)*, 11.
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad. Journal on Early Childhood, 2 (2)*, 1–7.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. Kencana*. Jakarta:Kencana.
https://books.google.co.id/books?id=rpADwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Martika, & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education Review Research. Vol.3 No 2*, 99-104.
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/2154>
- Marlina, S., & Ilmi, M. (2019). Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Ekasakti Kota Padang. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education, 4 (1)*.
- Mayar, F., Roza, D., & Delvia, E. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru PAUD dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 3 (5)*.
- Musringati. (2017). *Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Kelompok B melalui Metode Bercerita di TK Al Ikhlas*. STKIP Siliwangi Bandung.
- Nugrahaningtyas, R. D. (2014). Perkembangan Sosial- Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di Panti Asuhan Benih Kasih Kabupaten Sragen. *Early Childhood Education Paper (BELIA), 3 (2)*, 18–23.
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen). *Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, 3 (1)*, 10.
- Paremeswara, Marsanda C. Lestari, Triana. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 5, No 1*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere, 1 (1)*,

35–36.

- Sari, Andika, D. & Lela, Nurjannah. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 4 No(2)
- Satria, Nurdin, & Bachtiar.(2015). Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah pauh Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4 (1)
- Suryana, D. (2014). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak. *Jurnal Pesona Dasar*, 1 (3).
- Wirawan, Sarlito. (2016). *Psikologi Remaja*. Edisi Revisi Cetakan 18. Depok: Rajawali Pers
- Yusuf LN, Syamsu. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep Gerak Dasar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2 (1), 72–79