

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE ROBLOX TERHADAP KEPEKAAN
SOSIAL SISWA KELAS V SDN BEKASI JAYA XIII KOTA BEKASI**

Syifa Nurul Aini¹, Apriyanti Widiansyah²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

[¹syifa.nurul.aini19@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:syifa.nurul.aini19@mhs.ubharajaya.ac.id),

[²apriyanti.widiansyah@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:apriyanti.widiansyah@dsn.ubharajaya.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to analyze the relationship between the online game Roblox and the social sensitivity of fifth-grade students at SDN Bekasi Jaya XIII, Bekasi City. Social sensitivity in this study encompasses four indicators: empathy, sympathy, tolerance, and helpfulness. The study employs a qualitative approach using a case study method. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The results indicate a relationship between the online game Roblox and the students' social sensitivity; students with low playing frequency and low emotional attachment demonstrated high social sensitivity, whereas those with high playing frequency and high emotional attachment tended to exhibit moderate to low social sensitivity. This study seeks to determine the impact of the online game Roblox on the social sensitivity of fifth-grade students at SDN Bekasi Jaya XIII, Bekasi City.

Keywords: online games, Roblox, social awareness, elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterkaitan *game online* Roblox dengan kepekaan sosial siswa kelas V SDN Bekasi Jaya XIII Kota Bekasi. Kepekaan sosial dalam penelitian ini meliputi empat indikator yaitu empati, simpati, toleransi, dan tolong-menolong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian, menunjukkan adanya keterkaitan antara *game online* Roblox dengan kepekaan sosial siswa. Siswa yang memiliki frekuensi bermain dan keterikatan emosional rendah menunjukkan kepekaan sosial tinggi, sedangkan siswa dengan frekuensi bermain dan keterikatan emosional tinggi cenderung memiliki kepekaan sosial sedang hingga rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak *game online* Roblox terhadap kepekaan sosial siswa kelas V SDN Bekasi Jaya XIII Kota Bekasi.

Kata Kunci: *game online*, Roblox, kepekaan sosial, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Anak-anak generasi sekarang ini tumbuh dalam lingkungan yang memanfaatkan teknologi digital (Catur Putri, 2025). Salah satu jenis kemajuan teknologi yang banyak diminati oleh anak-anak adalah *game online*. *Game online* adalah jenis permainan digital yang dapat dimainkan secara bersamaan melalui jaringan internet dengan menggunakan komputer atau gawai (*smartphone*) (Pertiwi & Gasong, 2025). *Game online* tidak hanya dimainkan oleh usia dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari anak-anak usia sekolah dasar (Mertika & Mariana, 2020). Banyak diluar sana, *game online* yang diminati anak salah satunya adalah Roblox. Menurut informasi yang diperoleh dari Hybrid.co.id, banyak anak yang berusia antara 9 hingga 12 tahun yang bermain *game online* Roblox (Yuliastika et al., 2023).

Bermain *game online* dapat memberikan berbagai dampak, baik positif maupun negatif bagi anak-anak. Dampak positifnya termasuk dapat melatih keterampilan berpikir, meningkatkan konsentrasi,

mendorong kerja sama, dan memperluas jaringan pertemanan secara daring. Namun, penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, seperti berkurangnya kepekaan sosial, menurunnya interaksi dengan lingkungan sekitar, serta munculnya kebiasaan berbahasa yang kurang sopan akibat dari pengaruh interaksi dalam *game online* (Safitri, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu masih membahas dampak *game online* Roblox, yaitu terhadap perilaku sosial dan emosional, serta motivasi belajar secara umum. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada analisis dampak *game online* Roblox terhadap kepekaan sosial siswa kelas V sekolah dasar (SD). Penelitian ini berfokus pada analisis dampak *game online* Roblox terhadap kepekaan sosial siswa kelas V sekolah dasar. Adapun kepekaan sosial siswa yang dianalisis mencakup sikap empati, simpati, tolong-menolong, dan toleransi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN Bekasi Jaya XIII Kota Bekasi, ditemukan bahwa sejumlah siswa yang aktif bermain *game online* Roblox tetap menunjukkan kemampuan sosial yang

baik. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman-teman tanpa membedakan-bedakannya atau melakukan diskriminasi, berkomunikasi dengan aktif, bekerja sama, serta berani mengungkapkan pendapat saat guru memberikan kesempatan untuk menyampaikannya di depan kelas, serta mampu menghargai pendapat teman lainnya, dan membangun hubungan pertemanan yang positif. Sebab, dalam kegiatan belajar mengajar interaksi aktif antara siswa dan guru adalah sesuatu hal yang penting (Awiria, 2013). Namun, ada beberapa siswa yang cenderung kurang aktif dalam berinteraksi secara sosial dan masih membawa penggunaan bahasa yang kurang sopan atau kasar dari dunia virtual ke dalam kehidupan sekolah ataupun kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan, sebagian besar siswa menghabiskan waktu hampir 2 jam per hari selama 3 sampai 5 hari dalam seminggu. Kondisi ini menunjukkan adanya dampak dari penggunaan *game online* terhadap kepekaan sosial siswa kelas V SDN Bekasi Jaya XIII Kota Bekasi.

SDN Bekasi Jaya XIII Kota Bekasi dipilih sebagai lokasi penelitian oleh peneliti, karena sejumlah siswa kelas V cukup aktif dalam menggunakan gawai (*smartphone*) untuk bermain *game online*, terutama *game* Roblox setelah mereka pulang dari sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal diatas, menunjukkan terdapat perbedaan dalam hal kepekaan sosial siswa.

Berdasarkan observasi di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak *game online* Roblox terhadap kepekaan sosial siswa SDN Bekasi Jaya XIII Kota Bekasi yang mencakup sikap empati, simpati, tolong-menolong, dan toleransi siswa dalam lingkungan sekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian serupa nantinya serta menambah wawasan mengenai keterkaitan *game online* Roblox dengan kepekaan sosial siswa kelas V. Serta, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah tentang dampak *game online* Roblox terhadap kepekaan sosial siswa, menjadi acuan bagi guru dalam membimbing siswa agar dalam memainkan *game online*

secara bijak tanpa mengganggu kepekaan sosial, membantu siswa memahami pentingnya menjaga sikap empati, simpati, tolong-menolong, dan toleransi meskipun aktif bermain *game online*, serta memberikan pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan *game online* Roblox. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas topik serupa.

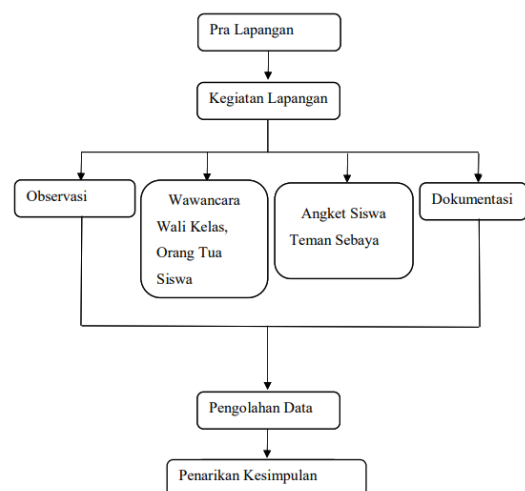
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk mengkaji kondisi objek secara alamiah. Filsafat postpositivisme sering disebut sebagai paradigma interpretative dan konstruktif, karena memandang kenyataan sosial sebagai sesuatu yang utuh, dinamis, serta penuh dengan makna (Sugiyono, 2017: 8).

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini menggunakan metode studi kasus (*case study*). Studi kasus

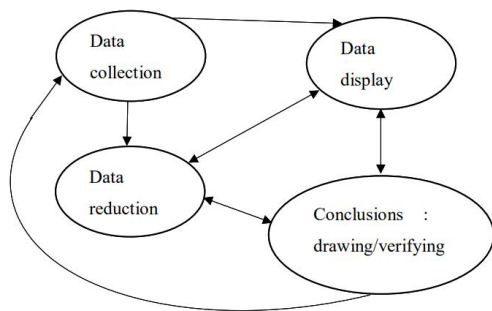
merupakan salah satu metode yang akan digunakan untuk melakukan penelitian tentang suatu kejadian yang nyata dalam dunia nyata yang digunakan dalam peristiwa dan konteks yang tidak terlihat secara jelas. Studi kasus ini adalah sebuah metode penelitian dimana sebuah peristiwa menggambarkan lingkungan atau kondisi seseorang dan sesuatu yang akan di teliti (Siswanto et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus (*case study*) yang bertujuan untuk menganalisis dan memahami tentang dampak *game online* Roblox terhadap kepekaan sosial siswa kelas V di lingkungan sekolah. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mempelajari dan mengkaji fenomena yang terjadi secara nyata berdasarkan kondisi yang ada di lapangan.



Gambar 2.1 Prosedur penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui : (1) observasi (2) wawancara (3) dokumentasi. Aktivitas dalam analisis data, yaitu : Data Reduction, Data Display, dan Conclusion Drawing/Verification. Tahap-tahap analisis tersebut, dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 2.2 Komponen dalam Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2019) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan, mengelompokkan, dan memilih data yang relevan dari hasil wawancara dan observasi berdasarkan indikator *game online* Roblox dan kepekaan sosial. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dengan mengintegrasikan hasil wawancara teman sebaya, wali kelas, dan orang

tua, serta hasil observasi untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai keterkaitan *game online* Roblox dengan kepekaan sosial siswa. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan melalui proses verifikasi dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber data (triangulasi) sehingga diperoleh kesimpulan yang valid dan sesuai dengan fokus penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kepekaan Sosial

Manusia adalah makhluk sosial, karena tidak semua individu selamanya akan hidup sendirian dan manusia juga adalah makhluk yang berkarakter, karena pada dasarnya setiap manusia berpotensi untuk membentuk karakter yang sesuai dengan fitrahnya sejak lahir. Namun, proses untuk pembentukan karakter tersebut membutuhkan waktu yang panjang melalui pendidikan dan pelatihan sejak dini yang melibatkan semua pihak termasuk orang tua, guru, dan masyarakat sekitar seperti teladan dan pembiasaan di lingkungan siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan

keluarga, dan masyarakat (Wahyuni, 2021).

Berdasarkan pembahasan diatas mengenai kepekaan sosial, dapat disimpulkan bahwa kepekaan sosial adalah kemampuan seseorang untuk memahami, merasakan, dan merespons situasi di sekitarnya dengan tepat, terlihat dari bagaimana cara seseorang berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan orang lain.

Menurut Suprpto (dalam Jamain & Hamidah, 2025) ciri-ciri dari seseorang yang memiliki kepekaan sosial adalah mampu memahami kondisi sosial di sekitar lingkungannya. Kemampuan itu didukung oleh pengetahuan sosial yang luas dan pemahaman tentang aturan serta pranata sosial yang berlaku di masyarakat. Dengan demikian, seseorang bisa mengenali berbagai hal yang terjadi disekitar dalam bentuk kehidupan sosial dan memberikan respons, serta tindakan yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi.

Game Online Roblox

Roblox merupakan sebuah platform *game online* yang berbasis *usergenerated content*. Platform ini memungkinkan para pengguna untuk

menciptakan, memainkan, dan berinteraksi dengan pengguna lain dalam lingkungan virtual secara daring (Keyza Grimonía & Ardelia, 2026).

Roblox adalah platform *game online* yang di dalamnya terdapat berbagai jenis permainan, sehingga pengguna dapat memperoleh pengalaman bermain yang bervariasi secara *online*. Roblox adalah gabungan dari kata 15 “Robot” dan “Blocks” yang menggambarkan konsep dunia virtual yang didasarkan pada bentuk blok. Roblox pertama kali diciptakan pada tahun 2006 oleh David Baszucki dan Erik Cassel dengan tujuan untuk menyediakan sebuah platform yang memungkinkan para pengguna untuk merancang, membangun, dan mengembangkan kreativitas mereka melalui *game online*. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta kreativitas para penggunanya. Selain itu, Roblox juga memberikan kesempatan kepada pemain untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai negara, sehingga menciptakan ruang

interaksi sosial dalam lingkungan digital (Kimitosie & Arif, 2025).

Dampak Game Online

Roblox Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dampak adalah keyakinan untuk mempersuasi, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain dengan maksud orang tersebut mengikuti atau mendukung keinginannya (baik positif ataupun negatif) (Agustian & Nugroho, 2020). Menurut Otto Soemarwoto (Sam et al., 2021) dampak adalah perubahan yang terjadi akibat suatu kegiatan. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang. *Game online* masih sering dianggap memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak jika digunakan dalam jumlah waktu yang berlebihan, seperti menurunkan kemampuan kontrol diri, mengurangi waktu yang digunakan untuk belajar bagi pelajar, serta mengurangi interaksi sosial di lingkungan nyata yang mana dapat mengganggu siswa dalam mengembangkan fundamentalnya (Farhana et al., 2024). Banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* atau fokus yang dialihkan untuk bermain

game dapat mengurangi waktu untuk belajar materi sekolah dan jika hasil belajar rendah yang disebabkan oleh inteligensi rendah atau kurangnya kesungguhan belajar, berarti akan terbentuk tenaga kerja yang bermutu rendah (Diba Catur Putri, 2022). Dengan demikian, *game online* juga dapat memiliki potensi akan dampak positif jika digunakan secara tepat dan terarah.

Teori Ketergantungan Media

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori ketergantungan media. Teori ini menjelaskan bahwa semakin besar pengaruh media terhadap penggunaannya, semakin besar pula tingkat ketergantungan individu pada media tersebut. Menurut Malvin Defluer dan Sandra Ball-Rokeach (dalam Putri, 2020).

Selanjutnya peneliti akan menunjukkan data berdasarkan hasil penelitian mengenai “Analisis dampak *game online* Roblox terhadap kepekaan sosial siswa kelas V SDN Bekasi Jaya XIII Kota Bekasi”, berdasarkan data dari wawancara siswa, dan teman sebaya, serta wawancara dengan wali kelas dan orang tua siswa, serta observasi

sebagai sumber informasi, akan diuraikan secara deskriptif. Pada penelitian ini, jumlah siswa yang menjadi subjek adalah empat orang siswa dari kelas yang sama, yaitu kelas V. Selain dari siswa, sumber data dalam penelitian ini juga diperoleh dari hasil wawancara dengan teman sebaya, wali kelas, dan orang tua.

Wawancara dilakukan dengan wali kelas V SDN Bekasi Jaya XIII Kota Bekasi pada hari Selasa, 30 Juni 2026 Pukul 17.00. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa wali kelas mengetahui adanya pembicaraan yang dilakukan oleh siswa tentang *game online* Roblox. Namun, pembicaraan *game online* Roblox itu hanya pada saat jam istirahat berlangsung, meskipun terkadang ada salah satu siswa yang membicarakan *game online* Roblox saat jam kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Wali kelas menyatakan bahwa permainan ini memiliki dampak tertentu pada emosional dan kepekaan sosial.

Adapun dampak yang terlihat selama dari pengamatan dari wali kelas itu sendiri menyampaikan bahwa emosional pada anak yang

bermain *game online* cenderung lebih reaktif mudah marah dan mudah yang menimbulkan dampak pada kepekaan sosial mereka saat berada di lingkungan sekolah.

Dampak yang ditimbulkan dari frekuensi bermain *game online* yang tinggi dan emosional yang tinggi juga akan mempengaruhi kepekaan sosial mereka dalam lingkungan sekitar, baik dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan dirumah. Dampak dari bermain *game online* Roblox tersebut saat berada di lingkungan sekolah pada siswa yang memiliki frekuensi bermain *game online* yang tinggi dan emosional tinggi, terlihat pada sikap empati dan tolong menolong mereka saat berada di kelas. Mereka tidak menunjukkan peduli kepada teman yang sedang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas di kelas, saat pembelajaran berkelompok atau saat kerja kelompok mereka juga kurang respon. Serta, mereka cukup jarang untuk berinisiatif dalam membantu temannya saat sedang mengalami kesulitan. Sehingga, harus selalu diingatkan dan diarahkan untuk membantu teman-temannya yang lain.

Wawancara juga dilakukan dengan kedua orang tua siswa. Kedua

informan tersebut mengakui bahwa anak-anak mereka memang bermain *game online* Roblox, namun terdapat peraturan dan jadwal tertentu untuk anak bisa dapat bermain *game online*, yaitu hanya pada hari weekend atau hari dimana anak tersebut sedang libur sekolah dan ketika anak sudah selesai dalam mengerjakan tugas atau PR sekolah, serta memberikan peraturan kalau tidak boleh bermain *game online* lebih dari dua jam.

Menurut orang tua siswa A dan A ini, tidak terdapat perubahan emosional yang signifikan dari anak-anak mereka. Ketika mereka sedang kesal atau marah, hanya sekedar marah yang nantinya akan seperti biasa lagi. Selain itu juga, orang tua siswa A dan A ini, tidak melihat adanya perubahan yang signifikan pada diri anak mereka terhadap empati dan tolong menolong. Anak-anak tersebut masih menunjukkan sikap empatinya terhadap anggota keluarga yang sedang sedih dan menghibur anggota keluarganya tersebut yang sedang sedih, menunjukkan sikap peduli dengan anggota keluarga, serta masih memiliki perhatian dan empati kepada orang yang sedang mengalami kesulitan.

Wawancara pada keempat siswa kelas V ini menunjukkan bahwa mereka aktif dalam bermain *game online* tersebut Roblox. Mereka bermain *game online* Roblox dalam satu minggu bisa bermain *game* tersebut dua atau tiga hari. Mereka juga mengaku kalau bermain *game online* tersebut bisa menghabiskan waktu lebih dari satu jam untuk bermain *game online* Roblox.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang diperoleh dari triangulasi data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai dampak *game online* Roblox terhadap kepekaan sosial siswa kelas V SDN Bekasi Jaya XIII Kota Bekasi, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut: (1) *Game Online* Roblox Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *game online* Roblox pada setiap subjek memiliki perbedaan dilihat dari frekuensi dan emosional. Pada S1 menunjukkan frekuensi dalam bermain *game online* Roblox itu rendah, karena adanya peraturan yang dibuat oleh orang tua dan juga adanya pengawasan dari orang tua. Untuk keterikatan dalam emosional

S1 ini tergolong rendah karena ia bisa mengontrol emosinya sendiri terhadap orang lain. Sebaliknya, untuk S2, S3, dan S4 menunjukkan frekuensi dalam bermain *game online* Roblox yang tinggi dan keterikatan dalam emosionalnya lebih signifikan terhadap *game online* Roblox, sehingga perlu diarahkan dan diingatkan oleh wali kelas. (2) Kepekaan Sosial Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepekaan sosial pada setiap subjek memiliki perbedaan dilihat dari empati dan tolong menolong. Pada S1 ini untuk rasa empati dan tolong menolongnya tergolong tinggi. Karena, ia dapat konsisten dalam menunjukkan sikap peduli terhadap orang lain yang sedang mengalami kesulitan dan menunjukkan rasa empati berbetuk dukungan atau semangat terhadap temannya yang sedang mengalami masalah, serta memiliki inisiatif dalam membantu atau tolong menolong baik dengan teman ataupun anggota keluarganya. Sedangkan pada S2 dan S3 ini, untuk rasa empati dan tolong menolong tergolong sedang. Karena, untuk empati dan tolong menolongnya saat disekolah sudah terlihat, namun masih diingatkan dan diarahkan oleh wali kelas. Sedangkan untuk S4 ini,

untuk rasa empati dan tolong menolong tergolong rendah. karena, rasa empati dan tolong menolongnya ini belum terlihat konsisten saat di sekolah, meskipun saat ia dirumah ada keinginan untuk membantu. (3) Keterkaitan *Game Online* Roblox Terhadap Kepekaan Sosial Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya keterkaitan *game online* roblox terhadap kepekaan sosial siswa, yaitu pada S1 memiliki frekuensi bermain *game online* Roblox dan emosional yang rendah, sehingga menunjukkan kepekaan sosial yang tinggi. Sedangkan, pada S2 dan S3 ini memiliki frekuensi bermain *game online* Roblox dan emosional yang tinggi, sehingga menunjukkan kepekaan sosial yang sedang. Sebaliknya pada S4 ini memiliki frekuensi bermain *game online* Roblox dan emosional yang tinggi, sehingga menunjukkan kepekaan sosial yang rendah. Dengan hasil penelitian tersebut, sesuai dengan teori ketergantungan media menurut Malvin Defluer dan Sandra Ball-Rokeach yang mana teori ini menjelaskan bahwa semakin tinggi pengaruh media terhadap penggunaanya, maka semakin banyak dampak yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, W., & Nugroho, K. (2020). Analisis Dampak Negatif Dari Terjadinya Konflik Antar Karyawan Pada Asuransi Jiwa Bersama Bumi Putera 1912 Kota Palembang. *Jurnal Ilmiah Bina Manajemen*, 3(2), 124.
- Awiria. (2013). *PENINGKATAN SIKAP DEMOKRATIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN PKn*.
- Catur Putri, F. D. (2025). Sinergi Pembelajaran Sosial-Emosional dan Teknologi AR dalam Penguatan Nilai Kewarganegaraan. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(8).
- Jamain, R. R., & Hamidah. (2025). Kontribusi Empati dan Kepekaan Sosial terhadap Perilaku Prosocial Remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 11(1), 63–69.
- Keyza Grimonía, H., & Ardelia, V. (2026). Hubungan antara Intensitas Bermain Roblox terhadap Kesepian pada Mahasiswa. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 13(01), 90–99.
- Kimitosie, O. S., & Arif, M. (2025). KARAKTER “PEACEKIMI” PADA GAME ROBLOX SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK DUA DIMENSI GAYA NAIVISME. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 6(2), 157–167.
- Sam, U., Manado, R., Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik. *JURNAL ILMIAH SOCIETY*, 1(1), 3–3.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2017). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Wahyuni, A. (2021). *Pendidikan Karakter* (E. F. Fahyuni, Ed.; Pertama). UMSIDA Press.
- Widiansyah, A. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Cakrawala - Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 18(2), 229–234.