

KARAKTER PEDULI SOSIAL REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE*

(Studi Kasus Remaja Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto

Kabupaten Sukoharjo)



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan

Disusun oleh:

MA'RUF ABDUL QODIR

A220120045

**FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
APRIL, 2018**

PERSETUJUAN

KARAKTER PEDULI SOSIAL REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE* (Studi Kasus Remaja Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

MA'RUF ABDUL QODIR

A220120045

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pembimbing



Dra. Sri Arfiah, SH., M.Pd.

N I K. 235

HALAMAN PENGESAHAN

KARAKTER PEDULI SOSIAL REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE*
(Studi Kasus Remaja Desa Wonoreja Kecamatan Polokarto
Kabupaten Sukoharjo)

Oleh:

MA'RUF ABDUL QODIR

A220120045

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 09 April 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. **Dra. Sri Arfiah, SH. M.Pd**
2. **Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si.**
3. **Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M. Si.**

()
()
()

Dekan,



Prof. Dr. Harun Djoko Prayitno, M.Hum.
NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ma'ruf Abdul Qadir

NIM : A220120045

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul Sripsi : **KARAKTER PEDULI SOSIAL REMAJA PEMAIN
GAME ONLINE (Studi Kasus Remaja Desa Wonorejo
Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo)**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu atau dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 09 April 2018
Yang membuat pernyataan,



MA'RUF ABDUL QODIR

A220120045

MOTTO

Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan.

(Al-Mujadillah:11)

“Tidak pantas bagi orang yang bodoh itu mendiamkan kebodohnya dan tidak pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya” (H.R Ath-Thabrani)

Rasulullah SAW bersabda : Ilmu itu laksana lemari (yang tertutup rapat), dan sebagai anak kunci pembukanya adalah pertanyaan. Oleh karena itu, bertanyalah kalian, karena sesungguhnya dalam tanya jawab akan diberi pahala empat macam, yaitu penanya, orang yang berilmu, pendengar dan orang yang mencintai mereka.”

(Diriwayatkan oleh Abu Mu’aim)

PERSEMBAHAN

Sebagai ungkapan rasa syukur dan rasa terima kasih dengan kerendahan hati skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Kedua Orang Tuaku tercinta

Tak ada kata yang bisa ananda ucapkan selain rasa terima kasih atas rasa kasih sayang, doa, dukungannya sehingga ananda bisa meraih gelar sarjana. Tetesan keringat yang kau berikan tak mampu ananda balas. Hanya doa dan ucapan terimakasih yang bisa ananda ucapkan.

Kakak ku yang Ananda Sayangi

....., terima kasih selalu membuatku tersenyum ketika lelah menghampiriku, semangat ketika putus asa. Serta selalu menjadi kakak yang memberikan do,a & dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Sahabat-sahabatku

Buat semua sahabatku maupun alumni, terima kasih atas doa dan bantuannya. Bersama kalian saya temukan keluarga kedua. Di mana tempat berkeluh susah dan senang semoga Allah memberikan kita kesempatan meraih ilmu setinggi mungkin.

Teman-teman PKn Angkatan 2012

Teman dari pertama menuntut ilmu untuk bekal kehidupan dimasa mendatang, semoga sukses selalu.

Almamaterku Universitas Muhammadiyah Surakarta

Tempat penulis menuntut ilmu dan mencari pengalaman untuk bekal hidup selanjutnya yang lebih baik.

ABSTRAK

Ma'ruf Abdul Qadir / A 220120045; Karakter Peduli Sosial Remaja Pemain *game online* (Studi Kasus Remaja Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo).

Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 03 April, 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain *game online*, kendala yang dihadapi, dan solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini meliputi Kepala Desa Wonorejo, remaja pemain *game online* di Desa Wonorejo, masyarakat di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara (*interview*), dan dokumentasi. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan dua macam triangulasi yaitu triangulasi sumber data dan triangulasi teknik atau metode pengumpulan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo, meliputi adanya sikap toleransi terhadap orang lain, mendengarkan pendapat dari orang lain, berbagi dengan orang lain, dan menolong tanpa meminta imbalan. 2) Kendala yang dihadapi dalam implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo, meliputi sifat egois, sifat kurang peka terhadap perasaan orang lain, sifat individualis, dan sifat memilah dan memilih teman. 3) Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo, meliputi: memberikan bimbingan dan nasehat, menciptakan komunikasi yang baik antar pemain *game online*, memberikan teladan untuk membiasakan diri berbagi kepada sesama pemain *game online*, dan memberikan teladan untuk selalu bersedia membantu siapapun yang membutuhkan

Kata kunci : *Karakter peduli sosial, Remaja, game online*

Surakarta, 03 April 2018
Penulis

MA'RUF ABDUL QODIR
A220120045

ABSTRACT

Ma'ruf Abdul Qadir / A 220120045; Character Social Care Teens Online *Game* Players (Case Study of Youth Wonorejo Village Kecamatan Polokarto Sukoharjo District). Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Surakarta. 03 April, 2018.

This study aims to describe the implementation of social caring character in teenagers of online *game* players, constraints faced, and solutions to overcome obstacles in the implementation of social caring character of teenagers Online *Game* Players on Teens in Wonorejo Village Kecamatan Polokarto Sukoharjo District

The type of this research is qualitative descriptive research. Subjects in this study include Wonorejo Village Head, a teenager online *game* player in Wonorejo Village, a community in Wonorejo Village, Polokarto Sub-district, Sukoharjo District. Data collection techniques in this study using observation techniques, interviews (interview), and documentation. This research uses two kinds of triangulation that is triangulation of data source and triangulation technique or method of data collection. Data analysis techniques in this study using interactive data analysis techniques.

The results of the study show that: 1) Implementation of social caring character in teenager Play *game online* in Wonorejo Village Kecamatan Polokarto Sukoharjo District, covering tolerance to others, listen to opinions from others, share with others, and help without asking reward . 2) The obstacles faced in the implementation of social caring character in online *game* teenager in Wonorejo village, Polokarto sub-district, Sukoharjo regency, including selfishness, insensitivity to others' feelings, individualistic nature, and the nature of sorting and choosing friends. 3) Solutions undertaken to overcome obstacles in the implementation of social caring character of teenagers Online *Game* Players in Wonorejo Village Kecamatan Polokarto Sukoharjo District, including: provide guidance and advice, create good communication between players online *games*, provide examples to familiarize themselves to share with others online *game* players, and set an example to always be willing to help anyone in need

Keywords: *Character social care, Youth, Online Game*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Segala puji syukur yang hakiki milik Allah semata, yang senantiasa melimpahkan kasih sayang-Nya untuk seluruh umat dan alam semesta. Sholawat dan salam teruntuk manusia pilihan Ilahi, Nabi Muhammad yang dengan perjuangannya telah mengantarkan seluruh umat manusia menuju ridha-Nya.

Penulis merasa bersyukur dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Karakter Peduli Sosial Remaja Pemain *Game Online* (Studi Kasus Remaja Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo)”. Penyusunan skripsi ini bukan hanya usaha dan doa penulis semata, namun tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis pada kesempatan ini dengan kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Djoko Prayitno, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin penelitian ini.
2. Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dra. Sri Arfiah, SH., M.Pd., selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu guna membimbing skripsi ini.
4. Bapak Rudi Gunawan, selaku Kepala Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo yang telah membantu peneliti melengkapi data penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan semangat selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan, meskipun telah berusaha maksimal untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Penulis hanya mengharapkan semoga Allah SWT memberikan balasan atas bantuan yang telah diberikan.

Wasalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Surakarta, 10 November 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Kajian mengenai Implementasi Karakter Peduli Sosial	6
a. Pengertian Implementasi	6
b. Pengertian Karakter	6
c. Tujuan karakter	7
d. Macam-macam Karakter	7
e. Prinsip pembentukkan karakter	11
f. Karakter peduli sosial	12

g. Manfaat peduli sosial.....	12
h. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuhnya sikap peduli sosial	13
i. Indikator karakter peduli sosial	13
2. Kajian mengenai Remaja	13
a. Pengertian remaja	13
b. Batasan usia remaja	14
c. Tahap-tahap perkembangan remaja	14
d. Perkembangan remaja.....	15
3. Kajian mengenai <i>game online</i>	16
a. Pengertian <i>game online</i>	16
b. Tipe-tipe <i>game online</i>	16
c. Dampak positif dan negatif penjjgunaan <i>game online</i>	16
d. Cara mengatasi dampak negatif dari <i>game online</i>	18
B. Kajian Penelitian yang Relevan	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian	22
C. Data, Sumber Data, dan Narasumber.....	23
D. Kehadiran Penelitian	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
F. Keabsahan Data.....	26
G. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	30
B. Deskripsi Data Penelitian	36
1. Implementasi karakter peduli sosial pada Pemain game online pada remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo.....	36

2. Kendala yang dihadapi dalam implementasi karakter peduli sosial pada Pemain game online pada remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo.....	45
3. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain <i>game online</i> di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo	54
C. Pembahasan.....	62
D. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V PENUTUP.....	65
A. Simpulan.....	65
B. Implikasi.....	66
C. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perincian Kegiatan Penelitian	22

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Komponen Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman	35
Gambar 2. Warung Internet Dafi.Net	32
Gambar 3. Pengunjung Dafi.Net rata-rata Siswa Pelajar SMP dan SMA.....	33
Gambar 4. <i>Gamer</i> sedang Bermain DOTA	35
Gambar 5. Ruang Shalat yang Disediakan oleh Pemilik Di Dafi.Net	38
Gambar 6. Seorang Pemain <i>Game</i> sedang Mengajukan Saran tentang Permainan yang Ingin Dimainkan	40
Gambar 7. Pemain <i>game online</i> Di Dafi.Net Saling Berbagi Makanan dan Minuman	42
Gambar 8. Salah satu Pemain <i>Game</i> ikut Membantu Memperbaiki PC <i>Game</i> yang Rusak	44
Gambar 9. Ruang VIP yang biasa ditempati oleh Pemain <i>Game</i> yang Enggan Bersosialisasi Terlalu Banyak dengan Pemain <i>Game</i> Lainnya	46
Gambar10. Sikap Salah Satu Pemain <i>Game</i> yang Enggan Menanggapi Pembicaraan Pemain <i>Game</i> Lainnya	49
Gambar 11. Pemain <i>Game</i> Enggan Berbagi Makanan dengan Pemain <i>Game</i> Lainnya	51
Gambar 12. Salah Satu Pemain yang Enggan Membaur dengan Pemain <i>Game</i> Lainnya	53
Gambar 13. Salah Satu Pemain yang Enggan Membaur dengan Pemain <i>Game</i> Lainnya	55
Gambar 14. Pemain <i>Game</i> Saling Berdiskusi tentang Taktik <i>Game</i> yang Ingin Dipecahkan	57
Gambar 15. Pemain <i>Game</i> Meminjamkan Motor Kepada Pemain Lain yang Membutuhkan	59
Gambar 16. Pemilik Dafi.Net Meminjamkan Selimut Kepada Salah Satu Pemain <i>Game</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Riset.....	69
Lampiran 3. Pedoman Wawancara	70
Lampiran 4. Pedoman Observasi	71
Lampiran 5. Pedoman Dokumentasi	73
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	75