#### KARAKTER PEDULI SOSIAL REMAJA PEMAIN GAME ONLINE

#### (Studi Kasus Remaja Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo)



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

MA'RUF ABDUL QODIR
A220120045

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA APRIL, 2018

#### **HALAMAN PERSETUJUAN**

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

#### **PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

## MA'RUF ABDUL QODIR A220120045

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan oleh:

Dosen 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 (Ketua Dewan Penguji)

2. Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si. (Anggota I Dewan Penguji)

3. Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M. Si. (Anggota II Dewan Penguji)

Dekan,

DA Havun Djoko Prayitno, M.Hum.

NIP. 196504281993031001

#### **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertnggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 03 April 2018

Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL 497 1DAFF114269500

> MA'RUF ABDUL QODIR A220120045

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

#### Abstrak

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 penelitian 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. 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, mau 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

#### Abstract

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

#### 1. PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Menurut Sarwono (2013: 3), masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan merupakan periode kehidupan yang paling banyak terjadi konflik pada diri seseorang. Pada masa ini terjadi perubahan-perubahan penting baik fisik maupun psikis. Masa ini menunutut kesabaran dan pengertian yang luar biasa dari orang tua.

Remaja sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, melainkan senantiasa hidup dan bergaul dengan lingkungan sosialnya sebagai sarana untuk berinteraksi dengan orang lain. Melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya remaja dapat memenuhi kebutuhan sosialnya untuk mencapai kesejahteraan hidup. Dalam melakukan interaksi sosial, remaja akan banyak belajar tentang norma-norma yang dianut dari lingkungan sosial. Proses tersebut dapat mengantarkan remaja pada proses penerimaan sosial. Penerimaan oleh lingkungan sosial merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi remaja sebagai makhluk sosial. Agar dapat mencapai kebutuhan sosial tersebut remaja perlu menjalin hubungan yang harmonis dan kerjasama dengan orang lain serta menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok. Remaja dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri terhadap tuntutan lingkungan keikutsertaannya selalu relevan dalam kegiatan masyarakat yang disebut dengan penyesuaian sosial.

Keikutsertaan remaja dalam berbagai aspek kehidupan terutama di masyarakat akan menimbulkan sikap kepedulian terahadap sesama, baik kepada mereka yang usianya di bawah, sebaya maupun orang yang lebih tua. Kepedulian sosial adalah sebuah sikap keterhubungan dengan kemanusiaan pada umumnya, sebuah empati bagi setiap anggota komunitas manusia. Kepedulian dalam bermasyarakat jelas sangat dibutuhkan karena manusia merupakan makhluk sosial, yaitu makhluk yang tidak dapat hidup tanpa bantuan dari orang lain. Kepedulian sosial bukanlah untuk mencampuri urusan orang lain, tetapi lebih pada ikut merasakan yang dirasakan orang lain serta membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi orang lain dengan tujuan kebaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terdapat sebuah komunitas remaja dimana di dalamnya berisi remaja-reamaja pecinta game online. Game online merupakan jenis permainan dengan menggunakan koneksi internet. Banyak remaja di Desa Wonorejo yang tergabung dalam komunitas ikut berpartisipasi dalam permainan game online. Selain untuk mencari para pemenang, komunitas tersebut juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta game online. Bermula dari bermain secara online bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain game online bersama di game centre. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara offline atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Selain memiliki sisi positif, game online yang merupakan produk dari kemajuan teknologi juga tidak terlepas dari pengaruh negatif. Menurut Hawadi dalam Widayanti (2007:3), pada prinsipnya, game memiliki sifat seductive, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku didepan monitor selama berjam-jam. Game online menjadi hal yang sangat penting bagi para gamers yang sangat kecanduan, tidak ada hari tanpa bermain game online ucapan-ucapan ini yang sering di dengar dari para pemain game online. Demikian pula yang terjadi pada pemuda-pemuda yang tergabung dalam komunitas game online di Desa Wonorejo.

Tidak heran bila dilihat mereka menganggap *game centre* sebagai rumah bahkan tempat tinggalnya sendiri terlihat dengan kebiasan mereka dari makan, minum, mandi bahkan sampai tidur di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para pemain *game online* lupa dengan tugas-tugasnya serta kewajiban-kewajiban yang harus mereka lakukan. Bahkan mereka terkadang juga bersikap egois terhadap sesama pecinta *game online*. Sikap inilah yang membuat beberapa remaja yang tergabung dalam komunitas kurang memiliki empati terhadap sesama pemain *game online*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian untuk menumbuhkan sikap kepedulian sosial pada remaja yang sudah terlanjur kecanduan *game online*. Alasan inilah yang menyebabkan peneliti tertarik untuk mengadakan suatu kajian ilmiah dengan judul, "Implementasi Karakter Peduli Sosial pada Remaja Pemain *game online* (Studi Kasus Remaja Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo)".

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi karakter peduli sosial pada Remaja Pemain *game online* pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo, kendala yang dihadapi dalam implementasi karakter peduli sosial pada Remaja Pemain *game online* pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo, dan solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi karakter peduli sosial pada Remaja Pemain *game online* pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo

#### 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini bersifat kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen), peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian ini merupakan studi kasus tunggal terpancang. Strategi yang digunakan dalam peneitian ini adalah studi kasus terpancang (*case study and embedded reaserch*) karena masalah dan tujuan penelitian telah ditetapkan oleh peneliti sejak awal penelitian. Sutopo (2002:112) menjelaskan bahwa penelitian terpancang

digunakan peneliti didalam penelitiannya sudah memilih dan menentukan variable yang menjadi fokus utamanya sebelum memasuki lapangan studinya.

Tempat penelitian adalah Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo dengan pertimbangan yang memungkinkan penelitian ini dapat terlaksana menyangkut biaya, waktu dan tenaga. Subjek dalam pnelitian 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 adalah interaktif yang meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (2010:121), validitas atau keabsahan data adalah "alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) valid". Instrumen dinyatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menurut Sugiyono (2010:121), validitas merupakan "instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur data yang seharusnya diukur". Penelitian ini menggunakan dua macam triangulasi, pertama triangulasi sumber data berupa karakter peduli sosial remaja pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo dan informasi dari internet, kedua yaitu triangulasi teknik atau metode pengumpulan data yang berasal dari dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif.

#### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo, meliputi:

1) Memiliki sikap toleransi terhadap orang lain. Salah satu implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo yaitu memiliki sikap toleransi terhadap orang lain. Pemain game yang ada di warnet Dafi.Net bukan hanya muslim, tetapi ada juga yang beragama Nasrani. Sikap toleransi ditunjukkan ketika lawan main game yang berbeda agama bersedia memberikan jeda permainan dan memberikan waktu kepada pemain lain untuk menjalankan ibadah sholat. Pemilik warnet sendiri juga menyisakan ruangan sendiri yang bisa digunakan oleh pengunjung Dafi.Net yang mau menjalankan sholat.

- 2) Mau mendengarkan pendapat dari orang lain. Salah satu implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo yaitu bersedia mendengarkan pendapat dari orang lain. Sikap ini ditunjukkan ketika pemain menawarkan jenis game yang akan dimainkan. Selain itu, ketika salah satu pemain meminta selesai di tengah jalan, meskipun terjadi sedikit perdebatan, akan tetapi tidak sampai menimbulkan keributan. Sikap mau mendengarkan pendapat dari orang lain dapat dilihat ketika ada salah satu pemain yang izin untuk melakukan ibadah. Alasan inilah yang menyebabkan Dafi.Net menjadi salah satu warnet yang paling diminati di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo.
- 3) Mau berbagi dengan orang lain. Salah satu implementasi karakter peduli sosial pada Remaja Pemain *game online* pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo yaitu mau berbagi dengan orang lain. Seperti diketahui bahwa durasi bermain *game online* bisa menghabiskan lebih dari 5 jam. Waktu selama itu pemain juga membutuhkan makanan, minuman atau hal lain. Bahkan untuk pemain yang memang menjadikan *game online* sebagai pekerjaan bisa seharian penuh berada di warung *game online*. Peneliti menemukan beberapa pemain yang saling berbagi makanan, minuman, atau cemilan kepada sesama pemain, terlebih lagi kepada lawan mainnya. Mereka bahkan tidak risih minum dari botol minum yang sama dan makan dari tempat yang sama. Intensitas pertemuan yang sering menyebabkan para pemain *game online* di Dafi.Net merasa sudah seperti keluarga sendiri. Kepedulian antarpemain terlihat sangat kental.
- 4) Menolong tanpa meminta imbalan. Salah satu implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo yaitu menolong tanpa meminta imbalan. Sikap ini ditunjukkan antarpemain *game online* ketika terdapat salah satu pemain yang mengalami sakit tangan ketika sedang bermain. Durasi bermain game yang cukup lama menyebabkan salah satu pemain game merasakan nyeri dan kebas di tangan. Pada kondisi yang demikian, lawan pemain game akan ikut berhenti dan mencoba membantu mengatasi rasa sakit dari lawan gamenya. Meskipun ketika

bermain game mereka saling berkompetisi, akan tetapi dalam kehidupan nyata respon mereka cukup baik ketika melihat teman lain ada yang sakit.

## 3.2 Kendala yang dihadapi dalam implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo, meliputi:

- 1) Kendala memiliki sikap toleransi terhadap orang lain. Selama pelaksanaan implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo juga menemui kendala didalamnya. Salah satu kendala yang menghambat implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terkait memiliki sikap toleransi terhadap orang lain yaitu sikap egois. Sikap egois atau individual adalah sifat yang lumrah dimiliki oleh orang, karena memang tidak semua manusia memiliki sikap toleransi. Akan tetapi sikap egois inilah yang menghalangi jiwa peduli pada diri pemain game online di Dafi.Net. Pemain game yang memiliki sifat egois biasnaya dapat dilihat dari cara bergaulnya di warung internet. Mereka biasanya hanya bergaul dengan beberapa orang saja atau dengan kata lain memilah dan memilih teman bergaul. Selain itu, mereka biasanya hanya bermain tunggal saja, karena takut waktunya akan disela oleh lawan main untuk kepentingan yang tidak ada sangkut pautnya dengan dirinya. Dalam kesehariannya pemain yang terkenal memiliki sifat egois akan dijauhi oleh pemain game lainnya.
- 2) Kendala mau mendengarkan pendapat dari orang lain. Salah satu kendala yang menghambat implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terkait mau mendengarkan pendapat dari orang lain yaitu kurang peka terhadap perasaan orang lain. Kurang peka terhadap perasaan orang lain ini disebabkan oleh sifat egois yang dimiliki oleh seseorang. Ketidakpekaan menyulitkan seseorang untuk membaca perasaan dan berlaku tenggang rasa. Akibatnya seseorang mudah dilihat sebagai orang yang egois sebab buta terhadap reaksi orang dan hanya mementingkan diri sendiri. Tanggapannya terhadap sesama

juga cenderung salah sasaran sehingga sering memperkeruh hubungan. Sifat semacam ini tentu saja juga tidak baik dalam sebuah lingkungan pergaulan. Salah satu pemain yang memiliki sikap demikian juga mendapatkan perlakuan sama halnya dengan pemain game yang memiliki sifat egois. Mereka cenderung dijauhi karena memang tidak memiliki jiwa sosial terhadap sesama *gamers* lainnya. Pemain game yang memiliki sifat kurang peka terhadap perasaan orang lain dalam hal ini adalah pemain *game online* lainnya, biasanya menunjukkan sikap tidak peduli jika ada yang mengeluhkan sesuatu kepadanya. Misalnya air minum atau butuh pinjaman motor. Pemain game yang memiliki sifat demikian juga cenderung tidak banyak bicara dan bersifat kurang bersahabat.

- 3) Kendala mau berbagi dengan orang lain. Saalah satu kendala yang menghambat implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terkait mau berbagi yaitu sifat individualis yang dimiliki. Seseorang yang memiliki sifat individualis atau egois otomatis akan enggan berbagi dengan orang lain. Hal ini pula yang dapat dilihat di lingkungan warnet *game online* Dafi.Net di Desa Wonorejo. Beberapa pemain dapat dilihat jelas bahwa mereka memiliki sifat individualis. Mulai dari enggan meminjamkan motor, enggan berbagi makanan, enggan berbagi minuman. Bahkan juga enggan berbagi makanan kecil.
- 4) Kendala menolong tanpa meminta imbalan. Salah satu kendala yang menghambat implementasi karakter peduli sosial Pemain game online pada Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terkait menolong tanpa meminta imbalan yaitu suka membeda-bedakan dalam bergaul. Sikap suka membeda-bedakan antarpemain game yang kadang menyebabkan pemain yang satu enggan membantu pemain yang lain. Alasan mereka tidak kenal akrab atau takut salah membantu. Padahal intinya, perilaku mereka dapat dinilai karena keengganan dalam membaur secara luwes. Beberapa pemain sengaja mengelompokkan diri mereka dengan beberapa pemain dan hanya berinteraksi dengan orang tertentu. Hal ini tentu saja menghalangi tumbuhnya

jiwa peduli sosial dalam diri pemain *game online* . Kalaupun mau membantu, biasanya ada hal yang harus menjadi tebusannya.

## 3.3 Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi karakter peduli sosial pada Remaja Pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo, meliputi:

- 1) Solusi untuk mengatasi kendala memiliki sikap toleransi terhadap orang lain. Solusi untuk penanganannya. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala yang menghambat implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain game online di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terkait tidak sikap toleransi terhadap orang lain yaitu memberikan bimbingan dan arahan. Bimbingan dan arahan biasanya dilakukan oleh pemilik warnet Dafi.Net. Pemain game yang kurang bisa bertoleransi dengan sesama pemain game online biasanya memiliki sifat egois. Sifat egois inilah yang membuat dirinya cenderung tidak mempunyai teman. Dalam kesempatan sendiri itulah, biasanya pemilik Dafi.Net akan melakukan pendekatan dan memberikan beberapa saran dan masukan positif terkait buruknya sifat yang dimilikinya tersebut.
- 2) Solusi untuk mengatasi kendala mau mendengarkan pendapat dari orang lain. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala yang menghambat implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terkait keengganan mendengarkan pendapat dari orang lain yaitu menciptakan komunikasi yang baik. Komunikasi yang baik dapat memperbaiki hubungana yang buruk antarpemain *game online* di warnet Dafi.Net. Apabila hubungan pertemanan membaik, maka interaksi kesehariannya juga akan terasa harmonis, akibatnya secara tidak langsung nantinya akan tumbuh sifat peduli terhadap orang lain. Sikap peduli ini nanti juga akan memupuk kerukunan dan saling menghormati antarpemain *game online*. Sikap saling menghormati inilah yang akan membuat seseorang juga akan memperhatikan sikapnya kepada orang lain. Mau menjaga

- perasaan orang lain agar tidak tersinggung baik dengan perilaku maupun dengan ucapannya.
- 3) Solusi untuk mengatasi kendala mau berbagi dengan orang lain. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala yang menghambat implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain game online di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terkait keengganan berbagi dengan orang lain yaitu memberikan teladan untuk membiasakan diri berbagi dengan orang lain. Teladan yang diberikan seperti sering menunjukkan sikap berbagia dengan sesama pemain game online terutama kepada pemain gam online yang memiliki sifat enggan berbagi. Beberapa pemain terlihat sering menawarkan makanan, minuman, maupun makanan kecil berupa permen kepada sesama pemain. Perilaku ini diharapkan dapat menjadi suatu kebiasaan sehingga lambat laun akan ditiru oleh pemain game lain yang memiliki sifatr pelit. Seringnya ditawari sesuatu diharapkan nantinya akan menjadikan pemain tersebutg meniru perbuatan pemain game yang menawarkan sesuatu kepada orang lain.
- 4) Solusi untuk mengatasi kendala menolong tanpa meminta imbalan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala yang menghambat implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terkait tidak mau menolong tanpa imbalan yaitu memberikan teladan dan bimbingan. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa teladan dalam bentuk perilaku merupakan salah satu solusi nyata yang efektif digunakan untuk merubah mindset orang. Dari yang enggan membantu menjadi ringan tangan dalam membantu sesama, dalam hal ini adalah sesama pemain *game online*.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 4.1 Implementasi karakter peduli sosial pada Remaja Pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo
  - 4.1.1 Memiliki sikap toleransi terhadap orang lain.

- 4.1.2 Mau mendengarkan pendapat dari orang lain.
- 4.1.3 Mau berbagi dengan orang lain.
- 4.1.4 Menolong tanpa meminta imbalan.
- 4.2 Kendala yang dihadapi dalam implementasi karakter peduli sosial pada Remaja Pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo.
  - 4.2.1 Sifat egois
  - 4.2.2 Sifat kurang peka terhadap perasaan orang lain
  - 4.2.3 Sifat individualis
  - 4.2.4 Sifat memilah dan memilih teman
- 4.3 Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi karakter peduli sosial pada Remaja Pemain *game online* di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo.
  - 4.3.1 Memberikan bimbingan dan nasehat.
  - 4.3.2 Menciptakan komunikasi yang baik antar pemain game online.
  - 4.3.3 Memberikan teladan untuk membiasakan diri berbagi kepada sesama pemain *game online*
  - 4.3.4 Memberikan teladan untuk selalu bersedia membantu siapapun yang membutuhkan

Beberapa saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Bagi Pemilik Warung Internet
  - Hendaknya dapat menjaga situasi agar tetap kondusif sehingga tidak mengganggu kenyamanan masyarakat sekitar.
- 2) Bagi Pemain game online
  - Hendaknya setiap pemain *game online* agar tetap menjaga sikap dan menjaga diri agar tidak terjerumus kepada perbuatan-perbuatan buruk sebagai citra yang melekat pada pecandu *game online* selama ini.
- 3) Kepada Perangkat Desa
  - Hendaknya pihak perangkat desa ikut membantu memberikan pengawasan kepada anak-anak atau remaja yang kecanduan *game online* agar tetap pada jalur positif dan tidak melakukan hal-hal menyimpang.

#### 4) Kepada peneliti berikutnya

- a) Bagi peneliti sebagai wawasan dan pengetahuan untuk mengadakan penelitian selanjutnya.
- b) Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat membantu serta memberi sumbangan pemikiran bagi peneliti yang sejenis di masa yang akan datang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Sarwono, Sarlito W. 2013. Psikologi Remaja. Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sutopo. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: UNS Press

Widyastuti, Y., dkk. 2009. Kesehatan Reproduksi. Yogyakarta: Fitrimaya.