

**IMPLIKASI PEMANFAATAN *GAME ONLINED* DALAM
PENANAMAN KARAKTER PEDULI SOSIAL SISWA PADA
MATA PELAJARAN PAI KELAS XI SMAN 1 SELUMA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Serjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh :
Maida Laini
NIM : 1611210109

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENKULU
TAHUN 2020/2021**



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Latih Pagar Dewa Telp. (0730) 51236, 51171 Fax. (0730) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Maida Laini

NIM : 1611210109

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dari perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Maida Laini

NIM : 1611210109

Judul : Implikasi pemanfaatan *game online* dalam penanaman karakter peduli sosial siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 1 Seluma

Telah memenuhi syarat untuk disidang munaqasah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimah kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing I

Bengkulu, 27 November 2020

Pembimbing II

Dr. Zuhardi, M.Ag, M.Pd
NIP. 196903081996301005

Hengki Sutrisno, M. Pd. I
NIP. 199001242015031005



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS**

Alamut : Jln. Raden Fatah Pasar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **"Implikasi Pemanfaatan *Game Online* Dalam Penanaman Karakter Peduli Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMAN 1 Seluma"**, yang disusun oleh : **Maida Laili** telah dipertahankan di depan para Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, 28 Januari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah (S. Pd)

Ketua

Dr. Irwan Satria, M. Pd
NIP. 197407182003121004

:

Sekretaris

Ahmad Walid, M.Pd
NIDN. 2011059191101

:

Penguji I

Dr. Svamsul Rizal, S.Ag, M.Pd :
NIP. 196901291999031001

:

Penguji II

Saepudin, S.Ag, M.Si
NIP. 196802051997031002

:

Bengkulu, Februari 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubacdi, M.Ag, M.Pd
NIP. 196903081996031005

MOTTO

“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar maka kamuharussanggup menahan perihnya kebodohan” – Imam Syafi’i..

&

Bersabarlah!!!

“boleh Jadi kamu membenci sesuatu, Padahal ia Amat baik bagimu, dan boleh Jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, Padahal ia Amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.” . –Q.s. Al-Baqarah ayat 216.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan alhamdulillah atas semua limpahan rahmat dan kasih sayang –Mu akhirnya tercapai jua suatu amanah, kewajiban, tujuan dan cita-cita. Ini bukanlah akhir dari perjalanan dan perjuanganku namun langkah awal untuk mewujudkan mimpi dan membahagiakan orang-orang yang kukasihi dan kusayangi. Kupersembahkan karya kecil ini dengan penuh cinta untuk:

1. Ayahanda Zainal Arifin dan ibunda Kasima Wati yang sangat aku cintai dan aku sayangi yang telah memendidik dan membesarkanku tanpah kenal lelah dan putus asa, do'amumu, dukunganmu, penyemangat diri ini agar mampu tersenyum manis didalam masalah yang rumit, sekaligus terimakasih atas kasih sayang yang tiada batas dan pengorbanan yang tidak akan pernah terbalas, tiada kata yang dapat melukiskan kasihku padamu ayah ibu ku.
2. Terima kasih untuk adikku Supros Muhatiya yang selalu memberikan canda tawa dalam setiap suasana, yang menjadi suport dan memotivasiku untuk mencapai cita-citaku.
3. Terima kasih untuk Sanak Family yang selalu mendukung dan mendo'akan kesuksesanku.
4. Terima kasih untuk sahabat seperjuanganku PAI angkatan 2016 terutama Kelas D, serta teman-teman KKN 2019 terutama Kel 19, Magang 1,2,dan 3, dan tak lupa juga teman-teman kosanku, yang senantiasa berbagi ilmu dan berbagi cerita serta selalu memberi dukungan dalam penyelesaian skripsiku
5. Civitas Akademik IAIN Bengkulu dan Almamaterku yang kucintai.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maida Laini

NIM : 1611210109

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implikasi Pemanfaatan Game Online Dalam Penanaman Karakter Peduli Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA N 1 Seluma

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar benar hasil karya sendiri bukan dari orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat ahli yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau dirujuk berdasarkan Kode xxxxxxxx Etik Ilmiah.

Apabila karya ilmiah atau penulisan skripsi ini terbukti merupakan duplikat ataupun plagiasi dari hasil karya penulisan lain atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi hukum yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa ada paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Bengkulu, Januari 2021

Maida Laini

NIM. 1611210109

SURAT PERNYATAAN PLAGIASI

Nama : Maida Laini
NIM : 1611210109
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Implikasi Pemanfaatan Game Online Dalam Peranaman Karakter Peduli Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA N 1 Seluma

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <https://www.duplichecker.com/> skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 7% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, Januari 2021

Mengetahui
Ketua Tim Verifikasi

Yang Menyatakan


Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP.197509252001121001


Maida Laini
NIM. 1611210109

ABSTRAK

Maida Laini, November 2020, judul skripsi **“Implikasi Pemanfaatan *Game Online* dalam Penanaman Karakter Peduli Sosial Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMAN 1 Seluma”**. Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing: 1. Dr. Zubaedi, M. Ag, M. Pd, 2. Hengki Satrisno, M. Pd. I.

Kata Kunci: *Game Online*, Karakter Peduli Sosial Siswa

Di zaman yang modern ini *game online* sudah tidak asing menjadi permainan umum kaum remaja. Hal ini juga terjadi di SMAN 1 Seluma. Dari hasil pengamatan peneliti terlihat beberapa orang siswa yang sibuk dan terlalu fokus bermain *game online* yang mereka mainkan, sehingga sikap peduli sosial siswa menjadi kurang baik seperti kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung, tegur sapa dengan lingkungan sekitar sekolah kurang berjalan dengan baik sehingga mereka sibuk dengan dunia mereka sendiri. Dari masalah tersebut perlunya penanaman karakter peduli sosial siswa pada mata pelajaran PAI.

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui Implikasi Pemanfaatan *game online* dalam penanaman karakter peduli sosial siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri 1 Seluma. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) dengan metode kualitatif-deskriptif. Subjek dan Informan dalam penelitian ini siswa kelas XI SMAN 1 Seluma yang suka bermain *game online*, guru PAI kelas XI SMAN 1 Seluma, kepala sekolah SMAN 1 Seluma, Siswa kelas XI SMAN 1 Seluma.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa *game online* terbukti telah berakibat pada merosotnya karakter peduli sosial siswa. Melalui peran dan upaya sekolah yang ada di SMA Negeri 1 Seluma. Peran penting yang dilakukan guru agama Islam agar dapat mendidik dan membina siswa supaya mata pelajaran agama Islam itu tidak hanya sampai secara teori melainkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan juga siswa mempunyai rasa peduli sosial yang tinggi. Hal ini dapat dilihat pada wawancara dari teman sepeca siswa bahwa *Game Online* itu berakibat pada rasa dan sikap peduli sosial siswa seperti contoh pada saat temannya menjelaskan pesan dari guru seputar pelajaran namun beliau terlihat tampak tidak peduli dengan temannya sendiri hal ini karena siswa terlalu fokus pada *game online* sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya, dan hal ini juga di sadari oleh siswa sendiri jika beliau terlalu banyak bermain *game online*. Namun dari peran dan upaya seperti yang dijelaskan oleh kepala sekolah SMA Negeri 1 Seluma dengan cara membuat jam istirahat yang singkat serta pengawasan guru dan aturan sekolah yang ketat, siswa SMA Negeri 1 Seluma belum melampaui batas dan belum termasuk pecandu *Game Online*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “**Implikasi pemanfaatan *game online* dalam penanaman karakter peduli sosial siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 1 Seluma**”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa di limpahkan kepada junjungan dan *uswatun hasanah* kita, Rasulullah Muhammad saw.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M. M,Ag, MH selaku Rektor IAIN Bengkulu yang memberi fasilitas perkuliahan.
2. Dr. Zubaedi,M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang memberi kemudahan dalam perkuliahan, Sekaligus selaku Pembimbing 1 yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku kajar Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, selama penulis mengikuti perkulihaan juga telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
4. Adi Saputra, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberi arahan dan petunjuk dalam perkuliahan

5. Hengki Satrisno, M. Pd.I selaku Pembimbing II yang senantiasa sabar dan tabah dalam mengarahkan dan memberikan petunjuk serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Edi Ansyah, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah melakukan bimbingan dan semangat kepada penulis selama penulis mengikuti perkuliahan dikampus ini
7. Ismayani, S.E, M.Ak selaku kepala SMA Negeri 1 Seluma yang telah memberikan izin penelitian dan informasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dan semua pihak yang terlibat yang telah banyak memberi bantuan selama ini.
9. Pimpinan dan staf perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah membantu penulis dalam mencari referensi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, 27 November 2020
Penulis

Maida Laini
NIM: 1611210109

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasih Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Masalah.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Sistematika Penulisan	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Game Online	11
1. Definisi Game Online	11
2. Pengertian Game Online Mobile Lajend	12
3. Karakterestik Game Online Mobile Lajend	13
4. Langkah-Langka Bermain Game Online Mobile Lajend.....	17
5. Manfaat dan Kekurangan Game Online Mobile Lajend	22
B. Tinjauan Tentang Karakter Peduli Sosial	31
1. Pengertian Karakter Peduli Sosial	31

2. Indikator Peduli Sosial	32
3. Unsur-Unsur Pembentukan Karakter Peduli Sosial	33
4. Bentuk – Bentuk Peduli Sosial.....	34
C. Penelitian Terdahulu	42
D. Kerangka Berfikir.....	49

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	50
B. Tempat dan waktu penelitian	51
C. Subjek dan Informan.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	52
E. Teknik Keabsahan Data	54
F. Teknik Analisis Data.....	55

BAB IV PENYAJIAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah.....	58
B. Hasil Penelitian	62
C. Pembahasan	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Urutan Kepala Sekolah dari Tahun 1980 -2019.....	59
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	48
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat diawal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronik dengan penemuan-penemuannya yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara masal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.¹

Penggunaan internet sungguh tidak asing lagi dikalangan masyarakat kita, baik yang menggunakan internet untuk proses pencarian informasi, bertukar data, main games, sampai proses jual beli. Sehingga internet ini sudah sangat mewabah, terutama dikalangan remaja. Menurut Wiharsono, internet adalahgabungandari LAN dan WAN yang beradadiseluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk sekala jaringan yang lebih luas dan global.

Niasutisna mengartikan internet adalah kumpulan luas jaringan komputer yang saling terhubung diseluruh dunia. Jadi internet juga berjalan seiring berkembangnya zaman, sehingga internet diartikan jaringan global yang terdiri dari berbagai computer data penggunaan *protocol TCP IP*. Sehingga dapat disimpulkan internet adalah gabungan dari berbagai macam jaringan diseluruh dunia, sehingga antara *device* yang satu dengan yang lain bias saling

¹Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 2.

terhubung. Model jaringan ini ada bersifat LAN, WAN, MAN, dan internet, atau sering disebut dengan *topologi* jaringan.²

komputer rasanya kurang lengkap jika tidak disertai dengan sesi bermain *games*, demikian juga ketika kita sedang beraktifitas di *internet*. Kita akan menjumpai berbagai situs yang menawarkan permainan komputer secara *online*, bahkan beberapa situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan *game online* tersebut³. Beberapa sumber telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *gameonline*. *Bermain game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti:

- 1) Pemecahan masalah dan logika
- 2) Perhatian dan motivasi yang lebih
- 3) Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial
- 4) Memperluas pertemanan (hal ini jika *game* di gunakan dengan bijak)

Contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak posisi karakter, dimana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata yang ditujukan, jika tembakan musuh mengenai, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan ditangan mereka dan ujung jari.

²Ikhsan, "Penentuan pemasangan titik akses point pada gedung dengan pemanfaatan aplikasi *Wireless Wizard* dalam mendukung aktivitas dan kinerja jaringan internet", jurnal TEKNOIF, Vol. 2 No.2 (Oktober 2014).21

³Jasmadi, "Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download", Edisi I (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2004), h. 80.

Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata dan tangan dan kemampuan visual-spesial untuk menjadi sukses

Selain itu, jasa internet dapat membantu para pelajar Indonesia untuk mencari informasi apapun dari seluruh dunia. Namun, kebanyakan pelajar di Indonesia menggunakan internet hanya untuk bermain *game online* dan melihat situs-situs yang menyangkan hal tidak senonoh, misalnya situs porno.

Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online*.⁴

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik, Moral dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa

⁴Rizki Ichwan Faozani, "Makalah tentang Game", *Official Website of Riki Ichwan Faozani*. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (23 November 2019).

seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya⁵ Oleh sebab itu, banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online*, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri, dan Moral mereka sendiri mulai di kendalikan oleh game online tersebut sehingga mereka mulai melalaikan kewajiban mereka sebagai pelajar sedangkan yang kita ketahui betapa pentingnya pendidikan tersebut

Pendidikan menjadi sarana orang menjadi maju. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan teknologi orang mampu mengolah alam yang dikaruniakan oleh Allah Swt. terhadap manusia, sebagaimana diterapkan dalam undang-undang tentang kewajiban pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang tercantum dalam Pasal 31 ayat (5):“Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradapan serta kesejahteraan umat manusia”

Adanya rumusan itu dimaksudkan sebagai dasar agar pemerintah berupaya memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan memperkuat persatuan bangsa.⁶

⁵Faozani Z, “Karya Ilmiah Tentang Game Online”, *Official Website of Faozani Z.* http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html(23 November 2019).

⁶Sekretariat Jendral MPR RI, *Panduan Pemasyarakatan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Dan Ketetapan MPR RI*, (Jakarta : Jl. Jand Gatot Subroto No.6, 2016) Hal. 193

Lebih lanjut tujuan pendidikan nasional terdapat pada pasal 31 ayat (3): “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam undang-undang”

Tujuan pendidikan berdasarkan undang-undang diatas mengakomodasi nilai-nilai dan pandangan hidup bangsa Indonesia sebagai bangsa yang religius dengan memasukkan rumusan kata *meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia* sementara tujuan sistem pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Didalam al-qur’an juga telah dijelaskan tentang kewajiban menuntut ilmu sebagaimana telah tertulis dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5. Sebagaimana firman Allah Swt dalam Al Qur’an surat Al ‘Alaq ayat 1-5 bahwa pendidikan adalah hal yang paling utama dan diutamakan dalam kehidupan manusia di muka bumi ini.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ لِلْإِنْسَانِ عِلْمٌ مَّا لَمْ يَعْزَمْ بِأَلْفِ لَيْلٍ ﴿٣﴾ أَلَمْ يَكُنْ لِلْإِنْسَانِ عِلْمٌ مَّا لَمْ يَعْزَمْ بِأَلْفِ لَيْلٍ ﴿٤﴾ أَلَمْ يَكُنْ لِلْإِنْسَانِ عِلْمٌ مَّا لَمْ يَعْزَمْ بِأَلْفِ لَيْلٍ ﴿٥﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya” (Al ‘Alaq 1-5).⁷

⁷Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahan*, (Semarang: Karya Toha Putra Semarang, 1415 H), h. 1079

Namun kenyataannya di SMA Negeri 1 Seluma, Berdasarkan observasi awal peneliti pada Januari 2020 yang lalu, terlihat beberapa orang siswa yang sibuk dan terlalu fokus bermain *Game Online* yang mereka mainkan, Sehingga hal tersebut menyebabkan moral dan rasa sosial siswa menjadi kurang baik, seperti kurang memperhatikan pelajaran saat jam pelajaran berlangsung, serta tegur sapa dengan lingkungan sekitar sekolahpun kurang berjalan dengan baik, mereka terlalu sibuk dengan dunia mereka sendiri yakni bermain *game online* serta siswa sering terlihat mengantuk pada saat jam pelajaran berlangsung.

Dari hasil observasi awal peneliti yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Seluma ini, dapat dilihat dari sikap peduli sosial mereka mereka cenderung rendah, baik itu terhadap teman sebaya maupun terhadap orang yang lebih tua dari mereka hal ini mencerminkan ahlak serta karakter peduli sosial mereka kurang baik. Namun dilihat pada hasil belajar mereka pada mata pelajaran PAI nilai mereka lumayan memuaskan dan bisa mencapai KKM yang telah ditentukan, sementara seperti yang kita ketahui bersama, pembelajaran PAI adalah salah satu sarana penanaman nilai-nilai karakter peduli sosial siswa, bagaimana cara berinteraksi dengan orang disekitar mereka baik itu, guru, orang tua, teman sejawat, bahkan orang yang lebih muda dari mereka, semuanya punya aturan dan adab. Melihat dari beberapa permasalahan diatas maka peneliti ingin menentukan penelitian dengan judul “ **Implikasi Pemanfaatan *Game Online* dalam Penanaman Karakter Peduli Sosial Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Negeri 1 Seluma**”

B. Identifikasih Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kurang memperhatikan pelajaran saat guru mengajar
2. Siswa terlihat sering ngantuk saat jam pelajaran berlangsung
3. Karakter sosial siswa kurang baik, seperti kurang memperhatikan orang yang berbicara pada mereka
4. Siswa mengabaikan lingkungan sekitar, karena menghabiskan waktunya bermain *game*
5. Siswa mulai melupakan tugasnya sebagai pelajar
6. Siswa sibuk dengan dunia mereka sendiri yakni *Game Online*, namun dilihat dari hasil belajar pada pelajaran PAI nilai mereka bisa mencapai KKM

C. Batasan Masalah

Agar diperoleh gambaran yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang relatif terbatas baik ilmu maupun teknik penulisannya, maka penulis memeberikan batasan masalah; Pada *Game Online*hanya khusus *Game Mobile Legend*, semetara untuk penanaman karakter peduli sosial siswa hanya pada siswa kelas XI pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Seluma.

D. Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan, yaitu: Apa saja implikasi pemanfaatan *game online* dalam penanaman karakter peduli sosial siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri 1 Seluma?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implikasi pemanfaatan *game online* pada penanaman karakter peduli sosial siswa dilihat pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Seluma.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil Penelitian ini sebagai sumbangsih untuk memperkaya khasanah yang berarti tentang implikasi pemanfaatan *game online* dalam penanaman karakter peduli sosial siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri 1 Seluma

2. Secara praktis

- a. Bagi Penulis

Menambah luasnya wawasan bagi penulis, sehingga penulis dapat mengetahui situasi dan kondisi akar permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 1 Seluma.

b. Bagi Sekolah

Memberikan saran atau masukan seputar implikasi dari bermain game online, sehingga membentuk siswa yang berkarakter sosial yang baik, dan bisa menggunakan waktu sebaik mungkin, serta bisa membangakan sekolah.

c. Bagi penulis yang akan datang

Penelitian ini dapat di jadikan acuan atau studi banding untuk mendapatkan penelitin yang lebih baik.

G. Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini tidak keluar dari ruang lingkup dan pengaruh inti persoalan, maka pembahasan ini di bagi ke dalam beberapa bab yang terdiri dari beberapa sub bab antara lain:

BAB I : Merupakan Pendahuluan yang terdiri dari Latar belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Sistematika penulisan.

BAB II : Berisikan tentang Landasan Teori, yang berisi tentang Kajian teori yang meliputi: tinjauan tentang *game online* dan tinjauan tentang karakter peduli sosial siswa, kajian penelitian terdahulu/ relevan, Kerangka befikir

BAB III : Metodologi Penelitian, yang meliputi Jenis Penelitian, Setting Penelitian, Subjek dan Informan, Teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data.

BAB IV : Penyajian data dan hasil peelitian, tentang deskripsi wilayah, penyajian data penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup berisikan kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang *Game Online*

1. Definisi *Game Online*

Berkaitan dengan pengertian game online Young mengemukakan bahwa 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. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.¹

Menurut Hardiyansyah dampak perkembangan teknologi yaitu perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet sehingga berkembangla teknologi salah satunya *game online*. Menurut Agustinus Nilawan menyatakan *game online* merupakan permainan computer yang dibuat menggunakan animasi dan juga memahami teknik dan metode animasi sebab semuanya akan selalu

berkaitan.²

Sedangkan menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan, karena dalam *game online* terdapat sebuah

¹ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta", JurnalJurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017).99

²NurulIsmi, "Dampak Game Online terhadapperilakuSiswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang",Jurnal of Civic Education, Vol.3 No.1 (November 2019).6

mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain secara bersamaan.³

Biasanya aktivitas bermain *game online* bertujuan untuk bersenangsenang, *refresing*, ataupun mengisi waktu luang dan bisa dimainkan dengan sendiri ataupun bersama-sama. Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya *gameonline* menyediakan sistem penghargaan, misalnya *skor* yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugastugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game onlinedapat* memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain.

2. Pengertian *Game Online mobile lajend*

Game Online Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah game developer dari “Moonton”, Mobile Legends: Bang Bang rilis pada Android di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 Juli 2016, dan IOS rilis tanggal 9 November 2016. Genre game ini adalah MOBA yang didesain untuk pengguna smartphone dengan tambahan virtual pad. Cara bermain melibatkan dua tim yang saling menyerang untuk menghancurkan, hingga mempertahankan base, permainan ini terdapat tiga jalur, jalur “top”, “middle”, dan “bottom”. Satu tim terdiri dari lima player yang memilih satu hero untuk dimainkan, memiliki pasukan kecil yang membantu untuk menyerang musuh dengan sebutan “minions”, setiap jalur memiliki tower “turrent” untuk membantu pertahanan.

³Rollings Andrew dan Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design* (Barkeley CA: New Riders2006), 70.

Game online Mobile Legends adalah jenis game yang saat ini sedang banyak diminati, game ini berbasis MOBA (Massive Online Battle Arena) adalah genre game online yang memadukan antara dua jenis genre game yaitu Real Time Strategy (RTS) dan Role Playing Game (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (hero) yang dimainkan memiliki peran (skill) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan, seperti Dota, League Of Legends (Funk, 2013).⁴

3. Karakteristik *Game Online Mobile Lajend*

Karakteristik game yang membuat kecanduan, terutama game bergenre MOBA seperti Mobile Legends pada Android adalah cara memainkan yang lebih mudah, dengan menggunakan virtual pad atau sering disebut virtual analog, penggunaan hero lebih mudah dengan menggerakkan analog ke arah yang diinginkan, durasi waktu yang lebih singkat, ketika bermain game DOTA2 durasi yang digunakan sekali permainan sekitar 1 jam, namun permainan MOBA Mobile Legends ini lebih singkat, gameplay yang sederhana dan peta permainan tidak terlalu besar, hero lebih variatif dan unik, seperti hero Fanny yang mengadaptasi salah satu karakter anime terkenal, bisa dimainkan di mana saja, lebih praktis, dan mode game jauh lebih banyak.

⁴ Muhammad Iqbal Febri Ramadani , “*Penarikan Diri Dalam Game Online*”, (Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta 2018) H.3-4

Social Identity Model of Deindividuation Effects (SIDE) menurut Lea; Spears dalam Vilanova sebagai lawan dari teori de-individuasi, di mana penggunaan tanpa nama atau anonim dari situs jejaring sosial dan CMC mengarah pada hilangnya kesadaran diri diantara individu, anonim yang membantu individu untuk mengidentifikasi, menegaskan dan memperkuat individu mereka serta identitas kelompok tertentu. Model SIDE menjawab banyak tinjauan kritis CMC, khususnya terkait dengan identitas sosial dan media sosial, menunjukkan bahwa individu dapat benar-benar mengembangkan identitas mereka karena komunikasi yang bersifat anonim yang difasilitasi oleh CMC.⁵

Berikut ini adalah beberapa karakter *hero* yang terbaik dan sering digunakan oleh pecinta *Mobile Legend Bang Bang*:

a. Fanny

Fanny adalah salah satu *hero* favorit yang paling sering dipilih oleh para pemain *Mobile Legends*. Hal ini dikarenakan *hero* tersebut mempunyai tingkat mobilitas yang cukup tinggi. Kelebihan yang didapatkan dari *hero* ini tentu saja dapat melakukan *farming* di lane mana pun. Sebagai *hero* dengan tipe *Assasin*, jika pemain memang benar-benar pandai dalam mengontrol *hero* ini, maka Fanny dapat menjadi *hero* yang *killer* sejak permainan dimulai hingga permainan selesai.

b. Hayabusa

⁵ Muhammad Iqbal Febri Ramadani , “*Penarikan Diri Dalam Game Online*”, (Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta 2018) H.4

Hayabusa adalah *Hero Mobile Legends* dengan tipe *Assasin Ninja*. Selain Fanny, Hayabusa juga merupakan *hero* favorit kedua yang paling banyak dipilih oleh *gamers* di Indonesia. Karakter ini memiliki *skill* yang begitu bagus, sehingga agak sulit untuk dikalahkan oleh lawan-lawannya. Selain itu, *hero* ini dapat melarikan diri atau menyerang musuh dengan cepat karena memiliki kemampuan lari yang cukup cepat. Selain itu, kemampuannya untuk berpindah dengan cepat adalah salah satu *skill* yang cukup menyebalkan bagi musuh, karena bisa digunakan untuk melarikan diri atau pun untuk menyerang

c. Natalia

Selain Fanny dan Hayabusa, salah satu *hero* favorit yang paling banyak digunakan oleh *gamers* adalah Natalia. Sebagai *hero* yang memiliki peran *Carry*, *hero* ini memiliki kemampuan pasif yang sangat mengerikan. *Skill* yang dimiliki oleh Natalia ini di antaranya adalah dapat berjalan tanpa terlihat musuh. Jika Natalia melakukan serangan pada saat tersebut, maka serangan pertama tersebut akan memberikan efek *silence* yang mengerikan bagi musuhnya. Terlebih, jika musuhnya tersebut adalah *hero* dengan *skill* aktif keempatnya. Kombo *skill* pada Natalia juga terbilang menyeramkan. Jika gamer bisa memanfaatkannya dengan begitu baik, maka ini akan menjadi *hero* yang *killer*.

d. Freya

Salah satu *hero* yang direkomendasikan untuk dibeli adalah Freya. Jika *gamers* memang memiliki uang untuk membeli *diamond* pada game

Mobile Legends, maka *hero* ini bisa dipertimbangkan untuk dibeli. *Hero* premium ini bisa dibilang salah satu *hero* terbaik yang bisa *gamers* gunakan. Hal ini dikarenakan kemampuan yang dimiliki Freya memang cukup mengerikan, yang mana dapat mengumpulkan musuh di satu tempat dan memberikan *stun* kepada musuh-musuhnya tersebut di satu tempat secara sekaligus. Ini tentu saja merupakan salah satu karakter yang dibutuhkan dalam sebuah tim *Mobile Legends*.

e. Moskow

Moskow merupakan *hero* baru yang belum lama ini ditambahkan oleh pengembang game *Mobile Legends*. *Hero* ini masuk ke dalam tipe *hero Marksman* dan bisa dibilang sebagai *hero imba* (*imbalance*, atau tidak seimbang) bagi mereka yang mampu memainkannya dengan sangat baik. Kemampuan yang dimiliki oleh Moskow sendiri adalah mengejar dan membunuh musuh dengan sangat luar biasa. Serangan yang diberikan kepada musuh pun terbilang sangat sakit dan memberi *damage* yang cukup besar. Terlebih lagi, *skill* yang dimiliki oleh Moskow ini memang sangat mengerikan karena bisa menembus sampai musuh yang ada di belakang targetnya.

f. Yun Zhao

Yun Zhao adalah salah satu karakter yang dihadirkan dari sebuah tokoh *Samkok*. Kelebihan yang didapatkan dari menggunakan *hero* ini adalah beberapa *skill*-nya yang memberikan kemampuan untuk melakukan *ganking* dan *teamworking*. Selain itu, salah satu *skill*-

nya, yaitu *Spear Flip*, dapat melemparkan musuh ke belakang *hero* ini dan memberi efek *slow* yang membuat musuh jadi lebih mudah untuk dihajar. Sebagai sebuah kesatuan tim, *hero* Yun Zhao sangat dibutuhkan untuk membantu tim dalam membuka serangan, atau pun untuk menyelamatkan tim yang membutuhkan pertolongan.

g. Franco

Ini juga menjadi salah satu *hero* yang cukup menarik untuk digunakan. Kemampuannya sendiri hampir sama dengan Nana, dimana dapat melakukan *disable* terhadap musuh dengan baik. Selain itu, *hero* tersebut dapat digunakan untuk mengontrol keramaian di dalam permainan dengan menggunakan *skill initiator*-nya yang bisa digunakan dari jarak jauh. Bukan hanya itu saja, Franco juga bisa digunakan untuk mengunci gerakan musuh pada saat terjadi pertarungan.

h. Nana

Walau pun Nana bukanlah *hero* dengan tipe *Carry*, atau pun bukanlah *hero* yang *killer*. Dalam permainan MOBA, tentu saja harus ada *hero support* jika tim ingin berjalan dengan baik dan memenangkan pertandingan. Salah satu *hero Support* terbaik yang bisa dimainkan adalah Nana. Sebagai *hero* dengan tipe *Support*, *hero* ini memiliki *skill disable* terbaik yang dimiliki oleh game *Mobile Legends*. Selain itu, Nana juga memiliki *skill Nuke* yang membuat tim akan menjadi lebih kuat dalam pertarungan. Sebenarnya selain dari *hero* yang sudah peneliti sebutkan di atas, masih banyak *hero* lain yang belum

peneliti sebutkan, namun peneliti hanya ingin menunjukkan *hero* yang populer dan sering digunakan oleh pemain *MobileLegends*.

Selain itu juga dalam *Mobile Legend Bang Bang* terdapat sistem peringkat. Sistem peringkat tersebut jika diurutkan dari tingkat terendah hingga tertinggi. Sistem peringkat tersebut adalah sebagai berikut: *Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mighty Legend*. Sebagian besar pemain *Mobile Legend Bang Bang* menganggap bahwa peringkat adalah hal paling penting. Alasannya karena ketika seorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat memamerkan peringkatnya kepada sesama pemain *Mobile Legend Bang Bang* sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional. Selain itu, ketika pemain *Mobile Legend Bang Bang* telah mencapai peringkat tinggi, terdapat rasa puas tersendiri yang dirasakannya.

4. Langkah-Langka Bermain *Game Online Mobile Lajend*

Bermain *Game Online* tentunya sangat menyenangkan meluangkan waktu kosong bermain bersama teman teman apalagi memainkan game *Mobile Legends* Permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) menghadapkan 5 lawan 5 pemain yang tentunya akan melatih strategi , kerjasama dan konsentrasi antar tim. Bagi kamu pemula harus memahami terlebih dahulu hal hal dasar sebelum bermain *Mobile Legends Bang Bang* . Dengan menggunakan Tips dan Trick akan

membuatmu cepat untuk menguasai game tersebut. Berikut cara bermain *Mobile Legends Bang Bang* untuk pemula:

a) Memahami Role Hero

Bermain game moba dengan puluhan karakter pastinya bukan asal sembarangan memilih, karena komposisi tim harus seimbang. Setiap Hero pada *Mobile Legends Bang Bang* memiliki Role (Peran) yang berbeda beda . *Role* dalam *Mobile Legends* terdiri dari *Tank, Fighter, Assasin, Marksman, Mage, dan Support* . Berikut pengertian masing masing Role :

- *Role Tank* memiliki tugas untuk melindungi pemain dalam team. Hero Tank memiliki karakter keras, kuat dan sulit untuk di bunuh oleh lawan. Jadi jika menggunakan hero dengan Role ini pastikan sering menjaga teman satu team dan posisi terdepan sebagai penerima serangan musuh.
- *Role Fighter* adalah hero tipe petarung . Dia memiliki pertahanan yang cukup dan serangan yang kuat pula. Hero ini kebanyakan menggunakan Serangan Jarak Dekat . Kamu bisa melakukan 1 lawan 1 dengan lawan jika menggunakan hero Fighter tentunya harus melihat item yang digunakan lawan terlebih dahulu.
- *Role Assasin* adalah hero pembunuh yang memiliki kelincahan dan demage serang yang sangat besar. Namun hero assasin memiliki kekurangan pertahanan yang kecil dan hanya mengandalkan skill . Jadi ketika menggunakan hero ini biasakan menculik musuh paling

lemah kemudian mundur hingga skill dapat digunakan lagi untuk menyerang.

- *Role Marksman* merupakan hero utama yang memiliki serangan jarak jauh dan memiliki serangan biasa yang sangat sakit. Skill pada marksman rata rata hanya sebagai pendukung. Namun Marksman memiliki kelemahan yang sama dengan Assasin yaitu darah dan pertahanan yang sangat kecil. Hero Marksman kurang efektif untuk digunakan pertarungan di awal permainan . Namun jika sudah memasuki menit 10 – 15 dalam permainan marksman bisa sangat mematikan.
- *Role Mage* memiliki kemampuan skill paling tinggi dan mematikan. Hero ini hanya mengandalkan damage dari skillnya. Namun hero mage memiliki damage basic yang sangat rendah.
- *Role Support* sesuai namanya adalah hero pendukung. Kebanyakan hero ini membantu memberikan efek buff pada hero team dan melakukan healing (pengisian darah) kepada team .

b) Memperhatikan MiniMap

Banyak dari pemain baru tidak pernah memperdulikan minimap pada permainan mobile legends yang mengakibatkan kekalahan. Dengan melihat minimap kita bisa mengetahui pergerakan musuh, creep jungle yang bisa di bunuh, anggota team yang membutuhkan pertolongan dan banyak hal yang bisa kamu gunakan dalam memperhatikan minimap.

c) Komunikasi Dengan Team

Selanjutnya ialah komunikasi dengan anggota team. kamu bisa saling meminta pertolongan atau mengatur strategi dengan team jika berkomunikasi dengan baik. Berkomunikasi dengan team bisa dilakukan berbagai cara, antara lain

- Ping pada Minimap
- Mengaktifkan Voice Chat
- Melakukan Chat Manual
- Menggunakan Quick Chat

Perlu diingat menggunakan Chat manual jangan sampai berlebihan dan melakukan kata kata kasar (toxic) yang membuat tidak berkonsentrasi mengakibatkan kekalahan . Hal ini masih sering terjadi di pemain Profesional yang mengakibatkan kekalahan team. Jadi jangan toxic ya .

d) Fokus Menghancurkan Tower / Turret

Biasanya kebiasaan para pemain rank bawah mereka hanya memperdulikan kill kemudian kembali farm ke jungle daripada menghancurkan tower . Padahal penentuan menang tidak pada siapa yang banyak melakukan kill tetapi siapa yang bisa menghancurkan base lawan terlebih dahulu. Hal ini membuat kamu tidak bisa berkembang.

e) Menggunakan Emblem yang Sesuai

Game Mobile Legends Bang Bang juga menggunakan sistem Emblem . Emblem tersebut antara lain *Physical , Magical , Tank , Jungle , Assasin , Mage , Fighter , Support , dan Marksman*. Sesuaikan Role Hero kamu dengan emblem yang akan dipakai . Jadi jika menggunakan hero Mage ,kamu bisa menggunakan antara emblem Magical atau Mage. Atau jika kamu menggunakan hero dengan role Marksman kamu bisa menggunakan Emblem Physical ataupun emblem marksman. Jadi upgrade terus emblem tersebut hingga level maksimal agar memudahkan kamu bermain.

f) Melihat Streaming / Video Permainan Mobile Legends

Kemudian kamu juga bisa melihat gaya permainan proplayer bermain dari streaming youtube atau video yang sudah ada. Mengikuti gaya bermain Pro Player adalah hal baik yang bisa kamu lakukan untuk memahami hal apa saja yang harus dikuasai.

g) Sering Berlatih Memainkan Game Mobile Legends

Sering bermain adalah latihan terbaik karena semakin banyak jam terbang akan semakin baik pula gaya permainanmu. sering bermain akan membuat kamu terbiasa melakukan berbagai tips seperti selalu mengawasi minimap dan menguasai hero tersebut.⁶

5. Manfaat dan kekurangan *game online mobile lajend*

a. Manfaat Game Online

1) Meningkatkan Kemampuan Kognitif

⁶<https://nekopencil.com/games/mobile-legend-pemula/>

Kinerja otak manusia pada dasarnya memang harus dilatih. Sarana pelatihannyapun bisa dari berbagai macam hal, salah satunya adalah bermain game MOBA seperti *Mobile Legends*. Pasalnya, game ini menuntut banyak hal terutama intelegensi si pemain.

Sebuah jurnal ilmiah berjudul *The Benefit of Playing Video Games*, mengatakan bahwa tekanan yang diberikan di dalam game MOBA akan menambahkan kemampuan pemain dari segi kognitif. Pengulangan adegan yang terjadi didalam pertandingan secara signifikan akan membantu sipemain untuk menghafal situasi dan kondisi.

2) Melatih Komunikasi dan Kerja Sama Tim

Kemampuan komunikasi kalian akan terlatih di dalam game ini. Soalnya, hal tersebut jadi salah satu faktor penting untuk meraih kemenangan di pertandingan. Adanya koordinasi dengan rekan tim membuat permainan jadi lebih terorganisir dan memudahkan kalian untuk melancarkan serangan atau memaksimalkan pertahanan. Seperti yang diterangkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Profesor Swanson dari Universitas Iowa. Permainan 5vs5 yang diusung oleh MOBA mampu membuat pemain lebih lancar dalam berkomunikasi. Hasil ini didapat dari 700 koresponden yang merupakan pemain MOBA. Dalam studi tersebut, 70% pemain mengalami perkembangan komunikasi

dalam waktu tiga bulan. Jalur komunikasi yang sederhana di dalam game ternyata bisa membuat para pemain berkembang. Jika diimplementasikan ke kehidupan sehari-hari, proses ini sangat bermanfaat di dunia kerja atau pun pendidikan. Apalagi kalau sedang bekerja di dalam tim, pastinya komunikasi sangat penting untuk pembagian *job description* atau mencari solusi atas kendala yang dihadapi.

3) Penempatan Mental

Pemain *toxic* dan kekalahan adalah dua hal yang seringkali bikin kita geram ketika bermain *Mobile Legends*. Sudah kesulitan mencari kemenangan, ditambah dengan *blaming* dari rekan tim yang *toxic*. Untungnya, ada hal positif yang bisa kalian dapatkan ketika menghadapi kondisi buruk tersebut, yaitu mental kalian akan tertempa dengan sendirinya. Sama seperti ketika menghadapi masalah di kehidupan nyata yang membuat mental kalian akan terlatih semakin kuat. Proses perkembangan diri yang dialami akan berjalan dengan sendirinya. Bisa dibilang pengalaman memang guru terbaik di dalam hidup. Secara alamiah, mental pemain akan semakin kuat karena belajar dari pertandingan-pertandingan sebelumnya. Dalam kasus ini, kalian memang membutuhkan kesabaran ekstra dan waktu yang cukup banyak. Meskipun begitu, ketika mental kalian sudah tertempa mau menghadapi rekan tim

atau musuh *se-toxic* kalian masih bisa menghadapinya dengan tenang.

4) Ajang Bersosialisasi

Pemain dengan kepribadian *introvert* sepertinya akan mendapatkan benefit yang bermanfaat dari bermain *Mobile Legends*. Serupa dengan poin kedua, komunikasi yang baik akan membangun sosial yang baik pula. Kemungkinan untuk membentuk komunitas dalam ruang lingkup kecil sangat membantu kalian untuk bersosial dengan pemain lain. Membangun sosial di dalam game *Mobile Legends* bisa dijadikan latihan sebelum masuk ke lingkungan nyata. Hal ini bisa sangat membantu kalian untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan belajar tentang kepribadian orang lain. Dengan begitu, kalian tidak akan kesulitan untuk berbaur di dalam masyarakat

Studi yang dilakukan oleh Dr. Nick Taylor dari North Carolina State University, York University menghasilkan jawaban bahwa bentuk sosial di dalam game lebih mudah dimasuki oleh para *invtovert*. Soalnya, kalian setidaknya punya kegemaran yang sama. Dari situ, komunikasi akan terus berkembang dan akhirnya terjalin sebuah koneksi.

5) Melatih Tanggung Jawab

Ketika sudah memilih Hero yang akan digunakan di dalam permainan, tiap pemain memiliki tanggung jawab yang diemban selama pertandingan. Contohnya *Tank*, sebagai benteng pertahanan tim kalian punya tugas untuk berada di garis depan dan menahan gempuran musuh. Tugas-tugas seperti ini yang akan membangun rasa tanggung jawab kalian yang akan berguna di kehidupan nyata. Sekali mangkir dari tugas, bisa dipastikan bahwa formasi tim jadi berantakan dan akan membawa kekalahan. Maka dari itu, di dalam pertandingan kalian harus memegang tanggung jawab yang telah dipercayakan. Sama seperti di kehidupan nyata, baik di bidang kerja atau pendidikan, masing-masing punya tanggung jawab yang harus kalian selesaikan.

6) Mampu Membantu Pemain Membaca Situasi

Untuk menemukan momentum terbaik untuk mengguguli musuh, kalian perlu membaca situasi dan kondisi di dalam pertandingan. Dengan begitu, kalian akan menemukan celah dari kelemahan musuh yang bisa kalian manfaatkan untuk meraih kemenangan. Selain itu, pembacaan situasi juga bisa memudahkan kalian untuk mengetahui dari mana arah serangan musuh dan segera mengantisipasinya. Di kehidupan sehari-hari, pembacaan situasi ini akan membantu kalian memecahkan masalah yang dihadapi. Dari keawasan yang telah terbentuk tersebut, kalian akan

jadi berhati-hati dalam membuat keputusan. Seperti yang disebutkan dalam penelitian yang dilakukan oleh North Carolina State University.

“Pembacaan situasi di dalam game meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, melatih fokus, dan orientasi spasial,” ujar Laura A. Withlock selaku kepala penelitian Computers in Human Behavior. Dari penelitiannya, Withlock beserta tim mengikutsertakan 39 pemain dan menguji daya fokus. Ternyata, tingkat kefokusannya mereka semakin meningkat dalam kurun waktu enam bulan penelitian. Dari fokus ini, para peserta menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang dilihat dari serangkaian tes psikologi.

7) Berpikir Kritis di Bawah Tekanan

Harus kita akui bahwa di dalam pertarungan *Mobile Legends*, kerap kali kita dihadapkan dalam kondisi sulit dan krusial. Pada saat-saat ini, otak kita dipaksa berpikir kritis untuk mencari berbagai macam peluang agar bisa mengambil keputusan terbaik untuk tim. Ketika melakukan *teamfight*, penempatan posisi menjadi kunci kesuksesan. Tentunya, tiap pemain harus memikirkan posisi terbaik agar serangan yang dilancarkan bisa efektif. Pada situasi yang rumit ini, kalian akan berpikir kritis dan menganalisa keadaan di tengah rusuhnya peperangan.

Bagi pemain yang berusia di kisaran 17-25 tahun, pemaksaan kinerja otak di bawah tekanan memiliki efek positif lebih banyak. Seperti yang dijelaskan oleh studi dari tim peneliti University of Wisconsin-Madison. Hasil dari 2000 peserta menunjukkan bahwa setelah fokus dan mental, berpikir kritis jadi hasil yang paling mencolok. Dalam studinya, peserta diberikan tes berupa pertandingan dan menganalisa pola *gameplay* pemain. Setelah melewati 100 pertandingan, 76% pemain menunjukkan gaya permainan yang berbeda. Pada fase ini, pemain lebih mudah menemukan peluang kemenangan ketika berada di dalam situasi krusial.⁷

b. Kelebihan dan kekurangan *Game Online Mobile Lajend*

Banyak pemain pemula yang sudah mulai bosan memainkan *game Mobile Legends*, dan bisa jadi akan meninggalkan game tersebut kalau tidak merubah konsep game yang tidak berpihak kepada para kantong kering. Berikut ini adalah beberapa Kelebihan Dan Kekurangan Game Mobile Legends

1) Kelebihan

a) Grafik HD

Game yang di sukai para gamer adalah game yang mempunyai grafik HD, salah satunya adalah game Mobile Legends yang memiliki grafik HD sehingga kita kalau

⁷<https://www.kincir.com/game/mobile-game/mobile-legends-manfaat-positif>

memainkan game terasa seperti sungguhan, Karakter Heronya terlihat jelas.

b) Memiliki Karakter Hero di Seluruh Penjuru Dunia

Yang membuat game ini unik beda dari yang laian karakter pemain Heronya adalah karakter yang berada di seluruh penjuru dunia, sehingga game ini tidak membosankan dan diminati banyak negara. Dan salah satu Hero favorit saya Gatot Kaca yang dari asli Indonesia..

c) Banyak ivent

Memang game ini memiliki banyak ivent, kita bisa mendapatkan hadiah setiap hari, seperti hadiah dari peti setiap 4 jam, banyak Hero gratis, item-item yang juga gratis. Dengan adanya ivent itu banyak pemain yang betah dan terus memainkan game Mobile Legends.

d) Dapat Mempererat Persahabatan

Game ini adalah game Multiplayer yang dapat dimainkan bersama-sama secara online, yaitu 5 Vs 5. Di game ini kita bisa membuat Squat maksimal 9 pemain, dan bisa Mabar bersama teman untuk kerjasama yang baik. Hal inilah yang menyebabkan game ini bisa mempererat tali persahabatan.

e) Kontrol Game Yang Mudah

Kontrol game memiliki peran penting dalam sebuah aplikasi game, dengan kontrol yang mudah, seperti menu-menu

yang tidak membingungkan bagi pemula dan kontrol playernya yang lancar untuk mendukung skil pemain.

2) Kekurangan

a) Menguntungkan Satu Pihak

Di dalam permainan game Mobile Legends memang membutuhkan kerjasama tim yang bagus, jika ingin mendapatkan kemenangan. Tetapi hal itu hanyalah sebuah teori, kemenangan akan di raih jika Emblem dan skin Hero kita kuat. Hal inilah yang dibenci para pemula, yaitu game yang menguntungkan pihak yang lebih kuat dan yang lemah akan kalah.

b) Sulitnya Mendapat Diamond Gratis

Banyaknya diamond di game ini sangat berpengaruh kepada kekuatan Hero kita, tetapi di game ini kita sangat kesulitan mendapatkan diamond secara gratis, kita harus membeli diamond dengan menggunakan uang asli.

c) Koneksi Tidak Setabil

Banyak sekali pemain game Mobile Legends yang mengeluh-eluhkan koneksi internet yang tidak setabil. Bahkan banyak pemain yang beralih ke game yang berjenis MOBA lainnya yang memiliki koneksi yang lebih baik. Tetapi masalah ini sudah di tanggapinya dengan baik oleh pihak Mobile Legends.

d) Masih Memiliki Bug

Game Mobile Legen masih memiliki beberapa bug yang mungkin tidak semua pemain merasakan, contohnya kadang minion tidak terlihat di peta, jika kita mengalami putus internet tidak langsung normal nyambung ke game dan kita harus me-login ulang.⁸

B. Tinjauan Tentang Karakter Peduli Sosial

1. Pengertian Karakter Peduli Sosial

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional dalam Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, menjelaskan bahwa kepedulian sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Menurut Darmiyati Zuchdi peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan.⁹ Menurut Elly M. Setiadi, dkk, lingkungan sosial merujuk pada lingkungan dimana seseorang melakukan interaksi sosial, baik dengan anggota keluarga, teman, dan kelompok sosial lain yang lebih besar.¹⁰

Ayat-ayat Al-Qur'an yang membahas tentang kepedulian sosial diantaranya adalah dalam surat Al-Ma'un (107) ayat 1-7 yang menjelaskan bahwa pendusta agama adalah orang yang menghardik anak yatim dan tidak mau memberi makan orang-orang miskin.

⁸ <https://mifngeh.blogspot.com/2017/11/kelebihan-dan-kekurangan-game-mobile.html>

⁹ Darmiyati, Zuchdi, *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktek*, 170

¹⁰ Elly M. Setiadi, dkk, *Ilmu sosial dan Budaya Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2012), 66

Taufik mengatakan peduli sosial adalah “sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan”. Peduli sosial itu penting karena dengan peduli sosial yaitu berempati kepada sesama teman sekelas dan kepada semua warga sekolah, melakukan bakti sosial, bersedekah atau menyumbang, bantuan bencana alam dan tolong menolong. Tanpa adanya nilai karakter peduli sosial, maka solidaritas akan tidak berjalan dengan baik. Secara positif karakter peduli sosial banyak memberikan manfaat baik secara moril maupaun materil. Harapannya di sekolah peserta didik mempunyai karakter terutama karakter peduli sosial, dan bisa menanamkannya. Sekolah membentuk karakter peduli sosial, nilai-nilai dari karakter peduli sosial, dengan memberikan bimbingan, pemahaman, dan keyakinan supaya karakter peduli sosial yang ada pada peserta didik semakin berkembang dan dapat di tanamkan dengan baik dan penuh kesadaran.

Lingkungan sekolah merupakan salah satu tempat untuk menanamkan pendidikan karakter peduli sosial, karena di sekolah diberikan pendidikan, bimbingan, pemahaman dan keyakinan betapa pentingnya karakter peduli sosial dimiliki dan ditanamkan.

2. Indikator karakter Peduli Sosial

Indikator ditetapkan untuk mengetahui suatu sekolah telah melaksanakan pembelajaran yang mengembangkan pendidikan karakter.¹¹

Kemendiknas menyebutkan bahwa indikator yang menunjukkan bahwa

¹¹Kementerian Pendidikan Nasional, “*Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*”, (Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2011), 30

suatu kelas telah tertanam nilai peduli sosial adalah apabila siswa mempunyai sikap sebagai berikut :

- a. Berempati kepada sesama teman kelas, artinya siswa dapat memberikan tanggapan yang menunjukkan kepedulian mereka pada teman sekelas
- b. Melakukan aksi sosial, artinya siswa dapat melakukan berbagai hal yang bermanfaat untuk orang lain
- c. Membangun kerukunan warga kelas, artinya siswa dapat menciptakan suasana rukun dalam lingkungan kelasnya.¹²

Menurut Najib Sulhan dapat diuraikan indikator yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan peduli sosial sebagai berikut :

- a. Menghargai pendapat orang lain
- b. Memberikan dukungan kepada teman
- c. Berbagi dengan orang lain
- d. Membiasakan bermusyawarah untuk memecahkan masalah
- e. Mengutamakan kepentingan bersama
- f. Mengembangkan sikap demokratis
- g. Menyukai bergotong royong
- h. Dapat bekerjasama dalam kelompok¹³

3. Unsur-Unsur Pembentuk Karakter Peduli Sosial

¹²Agus Wibowo, *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), 104

¹³Layyinatul Sifa, "Implementasi Karakter Bersahabat Dan Peduli Sosial Pada Siswa Smp" Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan , Universitas Muhammadiyah. .Surakarta

Hidayatullah menyatakan bahwa “Peran guru dalam menumbuhkan karakter peduli sosial yaitu memberikan keteladanan, penanaman kedisiplinan, pembiasaan, menciptakan suasana yang kondusif”, kepada peserta didik tentang betapa penting karakter peduli sosial. Kemudian guru memberikan contoh dan teladan yang merupakan faktor mutlak untuk menumbuhkan karakter peduli sosial pada siswa, karena keteladanan guru dapat menjadi acuan bagi siswa untuk dapat melaksanakan karakter peduli sosial dan sebagai motivasi untuk melakukan aksi sosial yang nyata. Kemudian melibatkan siswa dalam kegiatan sosial, biasakan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial

Dalam menanamkan karakter peduli sosial tentunya ada terdapat hambatan. Menurut Buhari Alma “faktor yang menyebabkan turunnya kepedulian sosial adalah kemajuan teknologi”. Kemajuan teknologi diantaranya. Internet, dunia maya yang sangat transparan dalam mencari suatu informasi malah menjadi sarana yang menyebabkan luntarnya kepedulian sosial. Manusia menjadi lupa waktu kerana terlalu asik menjelajah dunia maya. Tanpa disadari mereka lupa dan tidak menghiraukan masyarakat lingkungan sekitar, sehingga rasa peduli terhadap lingkungan sekitar kalah oleh sikap individualisme yang terbentuk oleh kegiatan tersebut. Sarana hiburan, seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia hiburan akan turut berkembang.

Karakter anak-anak yang suka bermain akan menjadi anak sebagai korban dalam perkembangan sarana hiburan. Anak yang terlalu lama

bermain game akan mempengaruhi kepeduliannya terhadap sesama. Tayangan TV, televisi merupakan salah satu sarana untuk mencari hiburan dan memperoleh informasi yang up to date, namun sekarang ini banyak tayangan di TV tidak mendidik anak-anak. Di antaranya acara gossip dan sinteron, secara tidak langsung penonton diajari berbohong, memfitnah orang lain dan tayangan jauh dari realita masyarakat Indonesia pada umumnya. Masuknya budaya baarat, pengaruh budaya barat yang bersifat imamterila dan cenderung berseberangan dengan budaya timur akan mengakibatkan normanorma dan tata nilai yang semakin berkembang memudar, masyarakat yang kehilangan rasa kepedulian sosialnya dan akhirnya dapat menghasilkan system sosial yang apatis. Selanjutny hambatan yang juga menghambat dalam menanamkan sikap peduli sosial antara lain beberapa anak yang belum memahami dan menyadari pentingnya peduli sosial

4. Bentuk-Bentuk Peduli Sosial

Thoyib IM Sugiyanto menyebutkan hal-hal yang harus dilakukan seseorang kepada orang lainnya dalam kehidupan bermasyarakat adalah sebagai berikut :

- a. Menunjukkan kebaikan
- b. Rukun dengan tetangga
- c. Menghormati yang lebih tua dan sayang kepada yang muda
- d. Menolong orang sakit
- e. Membantu orang yang membutuhkan pertolongan

f. Simpati kepada yang lemah¹⁴

Dalam bukunya Zubaedi yang berjudul pendidikan berbasis masyarakat, kepedulian sosial terdiri atas beberapa hal di antaranya yaitu:

a. Loves (kasih sayang)

Kasih sayang ini terdiri atas; pengabdian, kekeluargaan, tolong menolong, dan kesetiaan di bawah ini penjelasannya.

- 1) Pengabdian Pengabdian pihak lain bukan berarti tidak ada perhatian sama sekali terhadap diri sendiri, sehingga semisalnya tidak maknanya arti bunuh diri. Tapi senantiasa berusaha mencintai orang lain seperti mencintai diri sendiri. Perhatiannya sama besar baik terhadap diri sendiri maupun pihak lain. Apa yang tidak patut diperlakukan terhadap dirinya tidak patut pula diperlakukan terhadap pihak lain. Senantiasa memberi dengan kecintaan tanpa pamrih dan membalas kebaikan pihak lain dengan yang lebih baik hanya karena kecintaan.
- 2) Kekeluargaan Keluarga merupakan kelompok primer yang paling penting di masyarakat. Keluarga merupakan sebuah group yang terbentuk atas dasar hubungan pernikahan antara laki-laki dan perempuan yang berlangsung lama untuk mendapatkan keturunan dan membesarkan anak-anaknya¹⁵

Kekeluargaan kalau di dalam anggota keluarga sendiri memang hal ini mudah didapatkan dan dirasakan sebab

¹⁴Thoyib IM Sugiyanto, Islam dan Pranata Sosial, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002),58

¹⁵Zubaedi, Pendidikan Berbasis Masyarakat, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006),

dalamkekeluargaan “saling memberi jaminan yang menimbulkan rasa aman tidak ada rasa kekhawatiran dan kecemasan dalam menghadapi hidup karena ada jaminan dari sesama saudara”.¹⁶

Tetapi ketika sudah berada di luar lingkup keluarga sendiri rasanya akan sedikit sulit untuk mendapatkannya.Karakter yang dapat dibiasakan di rumah dalam hal kasih sayang, yaitu :

- a) Memberi atau memenuhi kebutuhan keluarga (sandang, pangan)
- b) Merancang waktu untuk berkumpul dengan keluarga (berkasih sayang ; memberi perhatian, arahan dan didikan)
- c) Mengasihi dan menyayangi anggota keluarga lainnya (kakek,nenek, asisten rumah tangga
- d) Memberi kebutuhan dan menyayangi binatang.¹⁷

3) Tolong Menolong

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “tolong” diartikan kegiatan minta tolong yang dalam hal ini disamakan dengan “bantu”. Sedangkan menolong didefinisikan dengan suatu kegiatan membantu meringankan beban (penderitaan, kesukaran dan sebagainya).¹⁸lamenerangkan tolong menolong dalam bahasa arabnya adalah ta’awun,yang berarti tolong menolong, gotong

¹⁶Ilyas Yunahar, *Kuliah Akhlaq. (Yogyakarta: Lembaga Pengkajian danPengalaman Islam, 2007)*, 224

¹⁷Hadyarosikum, “*Peran Keluarga dalam Implementasi Pendidikan Karakter Religius Anak*”,*Jurnalkependidikan*, Jakarta(Februari 2018), Vol.6 No2, hal. 296

¹⁸Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2005),cet.3,997

royong, bantu membantu sesama manusia.¹⁹. Sedangkan menurut istilah, pengertian ta'awun adalah sifat tolong menolong diantara sesama manusia dalam hal kebaikan dan takwa. Dalam ajaran Islam, tolong menolong merupakan kewajiban setiap muslim. Sudah semestinya konsep tolong menolong ini dikemas sesuai dengan syariat Islam, dalam artian tolong menolong hanya diperbolehkan dalam kebaikan dan takwa, dan tidak diperbolehkan tolong menolong dalam hal dosa atau permusuhan.²⁰

4) Kesetiaan

Firman Allah SWT dalam Q.S Al an'am (6) ayat 162-163:

قُلْ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿١٦٢﴾ لَا شَرِيكَ لَهُ ۗ
وَبِذَلِكَ أُمِرْتُ وَأَنَا أَوَّلُ الْمُسْلِمِينَ ﴿١٦٣﴾

Artinya: Katakanlah: Sesungguhnya sembahyangku, ibadatku, hidupku dan matiku hanyalah untuk Allah, Tuhan semesta alam. Tiada sekutu baginya; dan demikian Itulah yang diperintahkan kepadaku dan aku adalah orang yang pertama-tama menyerahkan diri (kepada Allah)".

b. Responsibility (tanggung jawab)

Menurut Ngalim Purwanto bahwa pendidikan karakter bertanggung jawab berarti menanamkan kepada anak bahwa segala perbuatan akan ada konsekuensinya baik terhadap diri sendiri maupun orang lain.

Tanggung jawab adalah totalitas pengerjaan tugas hingga tuntas dan berkualitas. Jadi individu yang bertanggung jawab itu

¹⁹Ilyas Yunahar, *Kuliah Akhlaq*, (Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengalaman Islam, 2007), 224

²⁰Rohimin, "*Literasi Multikultural Berbasis Agama Islam Sejarah Dan Edukasi*", (Bengkulu: Cv. Zigie Utama, 2020) Hal. 35

akan melaksanakan kewajibannya dengan sungguh-sungguh, bila melakukan kesalahan berani mengakuinya dan ketika mengalami kegagalan tidak mencari kambing hitam. Tanggung jawab erat kaitannya dengan kesengajaan atau perbuatan yang dilakukan dengan kesadaran.

Tanggung jawab ini terbagi atas; nilai rasa memiliki, empati, disiplin. Berikut pemaparannya :

1) Nilai Rasa Memiliki

Pendidikan nilai membuat anak tumbuh menjadi pribadi yang tahu sopan santun, memiliki cita rasa, dan mampu menghargai diri sendiri dan orang lain, bersikap hormat terhadap keluhuran martabat manusia, memiliki cita rasa oral dan rohani.

2) Empati

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata empati adalah keadaan yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan pikiran yang sama dengan orang atau kelompok.²¹

Menurut Saleem Harja Sumarna dalam bukunya yang berjudul *Kepribadian Yang Super* mengatakan bahwa Empati yaitu sikap atau kepribadian yang memposisikan diri kita dalam keadaan yang sama dengan yang dialami orang lain. Empati yaitu rasa simpati yang sangat mendalam yang mampu memberikan pengaruh pada kejiwaan seseorang.

²¹umarna, Saleem Harja, *Kepribadian Super*, (Klaten: Galmas publisher, 2014), 71

Empati merupakan sifat terpuji Islam menganjurkan hambanya memiliki sifat ini. Empati sama dengan iba atau kasihan kepada orang lain yang terkena musibah. Islam sangat menganjurkan sikap empati, sebagaimana firman Allah swt dalam Surat An-Nisa (4) ayat 8.²²

وَإِذَا حَضَرَ الْقِسْمَةَ أُولُو الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينُ فَأَرْزُقُوهُمْ مِنْهُ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَّعْرُوفًا ﴿٨﴾

Artinya: Dan apabila sewaktu pembagian itu hadir kerabat anak yatim dan orang miskin, Maka berilah mereka dari harta itu (sekedarnya) dan ucapkanlah kepada mereka Perkataan yang baik.

3) Disiplin

Disiplin yaitu cara kita mengajarkan kepada anak tentang perilaku moral yang dapat diterima kelompok Tujuan utamanya adalah memberitahu dan menanamkan pengertian dalam diri anak tentang perilaku mana yang baik dan mana yang buruk.

c. Life Harmony (keserasian hidup)

Life Harmony ini terdiri dari; Toleransi, kerjasama, keadilan.

Berikut penjelasannya:

1) Toleransi

Sikap toleransi ini di dalam masyarakat dipergunakan untuk saling memahami kelebihan dan kekurangan, kekuatan

²²Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2007), 110

dankelemahan masing-masing, sehingga segala macam bentuk kesalahan pahamam dapat dihindari. Sikap toleran tidak berarti membenarkan pandangan yang dibiarka itu, tetapi mengakuikebebasan serta hak-hak asasi.

2) Keadilan

Keadilan berarti menghormati hak-hak semua orang. Aturanyang mengarahkan kita untuk memperlakukan orang lainsebagaimana kita ingin diperlakukan oleh orang lain adalah pinsipkeadilan.

Istilah keadilan berasal dari kata *adl*(dalam bahasa arab), yang mempunyai arti antara lain sama dan seimbang. Keadilan dapat diartikan menjadi dua bagian yaitu;

- a) Pertama keadialan adalah membagi sama banyak, ataumemberikan hak yang sama kepada orang-orang atau kelompokdengan status yang sama.
- b) Yang kedua keadilan dapat diartikan memberikan hak seimbangdengan kewajiban, atau memberi seseorang sesuai dengankebutuhannya. Allah SWT berfirman dalam Q.S Al a'raf ayat 29 sebagai berikut:

قُلْ أَمَرَ رَبِّي بِالْقِسْطِ وَأَقِيمُوا وُجُوهَكُمْ عِندَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَادْعُوهُ مُخْلِصِينَ

لَهُ الدِّينَ كَمَا بَدَأَكُمْ تَعُودُونَ ﴿٢٩﴾

(katakanlah): "Luruskanlah muka di Setiap sembahyang dan sembahlah Allah dengan mengikhlaskan ketaatanmu kepada-Nya. sebagaimana Dia telah

menciptakan kamu pada permulaan (demikian pulalah kamu akan kembali kepadaNya)".

Ayat lain yang menjelaskan mengenai keadilan yaitu dalam SuratAn- Nahl (16) ayat 90 berikut ini:

﴿ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ ۚ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴾

Artinya : Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) Berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran.

C. Penelitian Terdahulu

Untuk mempermudah penyusunan skripsi, maka penulis akan mendiskripsikan beberapa karya yang mempunyai relevansi dengan judul skripsi ini, adapun karya tersebut adalah:

1. MenurutMulat Wahyanti (Skripsi, 2017)“Upaya guru PAI dalam menyikapi dampak penggunaan gadget pada siswa kelas XI di SMA Negeri Plaret Bantul”. Dari hasil penelitian penggunaan gadget pada siswa mempunyai mempunyai dampaknegatifdanpositif, dampak positif: menambah wawasan dan pengetahuan, mempermudah komunikasi, mempermudah mencari materi pelajaran, dan media hiburan. Sedangkan dampak negatif: di antaranya anti sosial, perilaku konsumtif, kurang memperhatikan pelajaran dikelas, lupa waktu dan bisa mengakses konten negatif.Upaya yang di lakukan guru pai untuk menyikapi siswa yang menggunakan gadget : memberikan pendampingan, memberikan

teguran, menyita gadget, dan menistruksikan siswa dalam kegiatan keagamaan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakunakan peneliti yaitu, jenis penelitiannya, peran guru pai, sementara perbedaannya dala penelitian ini terletak pada, lokasi penelitiannya, pada variabel bebasnya peneitian ini meneliti hanya sebatas gadget.

2. Menurut Nikma Pujiana Safitri (Skripsi, 2018). “Pengaruh kebiasaan bermain game terhadap hasil belajar PAI pada peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah” Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh kebiasaan bermain game terhadap hasil belajar pendidikan agama islam di sman 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah. hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa harga chi kuadrat hitung sebesar 76.099 lebih besar dari pada chi kuadrat tabel dengan signifikan 1 % maupun 5%. sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternative (H_a) diterima dan (H_0) ditolak.

Persamaan penelitian ini penelitian yang di lakukan peneliti, variabel bebasnya sama-sama game, sedangkan perpedaannya antara lain, jenis penelitiannya, lokasi penelitiannya, variabel terikatnya hasil belajar

3. Menurut Kholifah Istiqomah (Skripsi, 2016). “Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)”. Hasil penelitian dari dampak game pada kepribadian sosial anak (studi kasus kelas V SD Islam Al Madina), disimpulkan bahwa bermain game memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi

pemain, yaitu: kadang, sering, dan selalu. Tingkat kecanduan game dapat dilihat dari frekuensi anak bermain game. Frekuensi bermain game yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak game pada kepribadian sosial anak. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain game dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain game katagori kadang sebesar 40%, katagori sering 40%, dan katagori selalu sebesar 20%. Kepribadian sosial anak yang dipengaruhi oleh permainan game juga dapat dilihat dari jenis game yang dimainkan oleh anak. Anak yang bermain game dengan jenis game yang memiliki unsur kekerasan dapat berdampak buruk seperti, anak mengalami masalah mental, dan dapat menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif. Sebagian besar subjek yang bermain game dapat berdampak bagi kepribadian sosialnya, antara lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpat

Persamaan penelitian ini penelitian yang akan di lakukan peneliti antara lain, jenis penelitiannya kualitatif, variabel bebasnya game online, sdangkan perbedaanya adalah, tempat dan waktu penelitiannya, variabel terikatnya keperibadian anak SD.

4. Menurut Faiq Khoridatul Izza (Skripsi, 2016) “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari” Hasil penelitian diketahui bahwa game online berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari. Dalam penelitian ini lebih

fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya. Banyak perilaku keagamaan remaja desa Modopuro tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan game online tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orangtua juga tidak mendukung adanya game online ini karena game tersebut membawa dampak negatif. Oleh karena itu, remaja lebih selektif dalam memilih dan memilah game online, serta para orangtua sebaiknya membatasi dalam penggunaan handphone.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di lakukan peneliti yaitu pada jenis penelitiannya yakni kualitatif deskriptif, serta pada Dampak game online. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi, serta pada perilaku keagamaan

5. Menurut Anhar rahmat (Skripsi, 2014). “ Kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 warnet kec. klojen kota malang, Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di lakukan peneliti

terletak pada game online dan sosial, sedangkan pebedaannya adalah pada jenis penelitiannya penelitian ini menggunakan jenis

penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 60 responden serta pada lokasih dan waktu penelitiannya

6. Menurut Sepri Ridho (Skripsi, 2015). “Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online pada remaja relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang sudah kecanduan game online hal itu didukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat bermain game online. Dampak game online terhadap religiusitas remaja antara lain remaja sudah mulai meninggalkan ibadah seperti sholat 5 (lima) waktu, ahlak kepada orang tua semakin tidak baik yang dilihat dari suka berbohong, tidak jujur dan berkata kasar serta sudah tidak mau terlibat dalam kegiatan keagamaan yang di selenggarakan oleh Risma. Oleh sebab itu perlu adanya meningkatkan pengawasan terhadap anak, memberikan pengertian tentang penggunaan game online dari sisi dampak bahaya game online, memperketat peraturan dirumah serta bekerjasama antara pihak sekolah tentang perkembangan yang dilakukan anak pada saat berada di sekolah

Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, game online dan pada jenis penelitiannya, sedangkan perbedaannya adalah pada lokasih penelitian dan pada religius remaja.

7. Menurut Setyaningsih (Skripsi, 2013).“Penanaman Karakter Percaya Diri Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Tari Di Sekolah Menengah Pertama (Studi Kasus SMP Negeri 24 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014)” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. Pelaksanaan kegiatan seni tari diadakan setiap hari Jumat pukul 15.30 WIB. 2. Penanaman karakter percaya diri melalui kegiatan ekstrakurikuler seni tari melalui ekspresi wajah saat menari, keluwesan gerak tubuh dan ketepatan formasi. 3. Kendala yang dihadapi yaitu ketepatan waktu masuk latihan, tempat belum tersedia tempat khusus, belum tersediannya kostum penari. 4. Solusi dalam menghadapi kendala dengan memberi kesenangan waktu, memanfaatkan kelas kosong, menyewa kostum dari luar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di lakukan peneliti terletak pada penanaman karakter dan jenis penelitiannya kualitatif, sedangkan perbedaannya ada pada lokasi penelitian dan waktu penelitian serta pada ekstrakurikuler.

D. Kerangka Berfikir

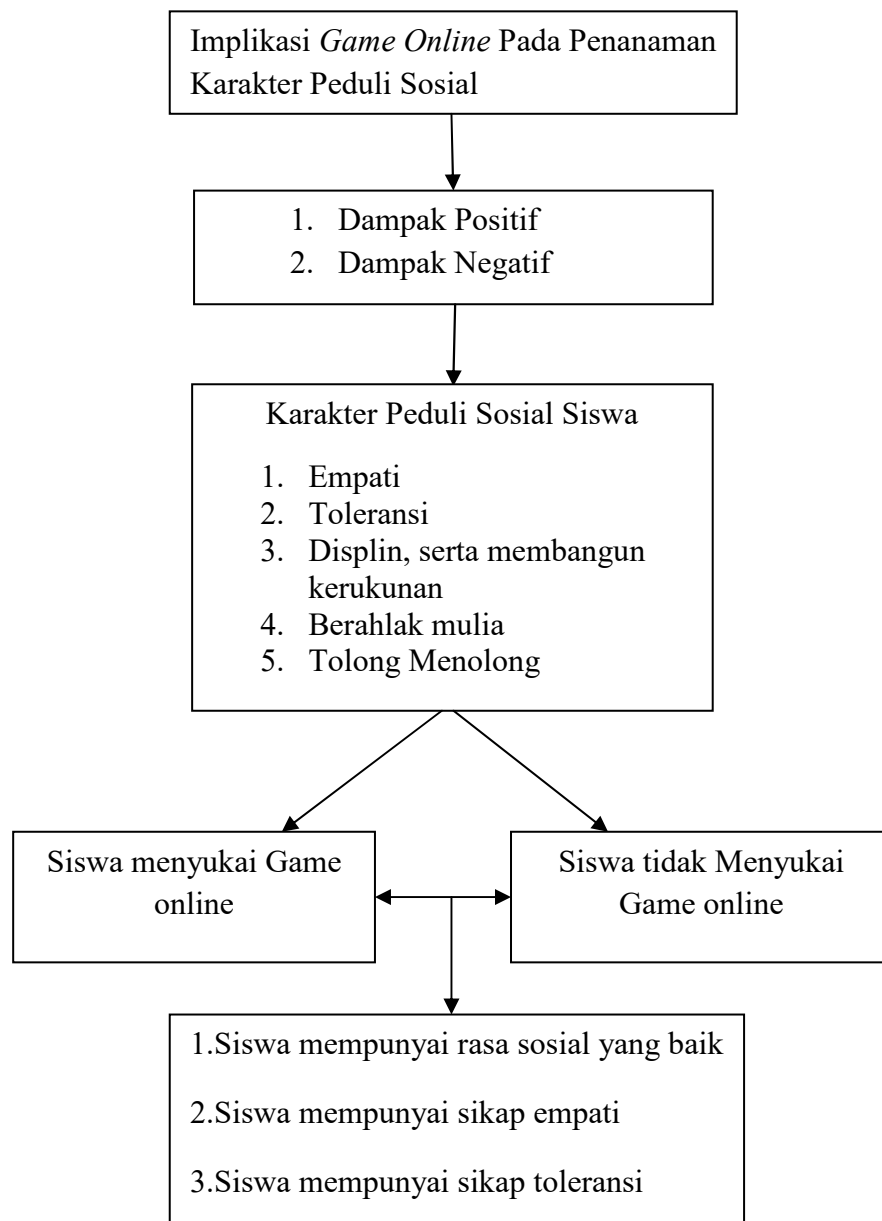
Berdasarkan kajian teori yang telah di temukan di atas dapat di ketahui implikasi *game online* pada penanaman karakter peduli sosial mempunyai dua dampak yakni dampak negatif dan dampak positif pada karakter peduli sosial siswa, sedangkan karakter peduli sosial yang harus dimiliki adalah empati,

toleransi, disiplin serta membangun kerukunan, berahlak mulia, dan mempunyai sikap tolong menolong,

Agar bisa mengetahui bentuk dari implikasi *game online* peneliti diharapkan dapat membedakan antara siswa yang menyukai game online dan tidak menyukai *game online*. Bentuk dari karakter sosial siswa yang diharapkan antara lain:

1. Siswa mempunyai rasa sosial yang baik
2. Siswa mempunyai sikap empati
3. Siswa mempunyai sikap toleransi

Bagan kerangka berfikir
Implikasi Pemanfaatan Game Online dalam Penanaman Karakter Peduli Sosial Siswa pada Mata Pelajaran PAI



Gambar: 1.1
Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk kategori penelitian kualitatif, sebab pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan Taylor dalam Moleong metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Pendekatan ini di arahkan kepada individu secara *holistic* (utuh) yang mana dalam hal ini tidak diperbolehkan mengisolasi individu atau organisasi kedalam variabel atau hipotesis.¹ Dilihat dari segi data, maka penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif melalui prosedur logika induktif dan deduktif, yang berangkat dari fakta-fakta khusus menjadi kepada kesimpulan umum, sebaliknya deduktif berangkat dari fakta-fakta umum menuju kesimpulan khusus.² Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field reseach*) yaitu penelitian mendalam mencakup keseluruhan yang terjadi dilapangan dengan tujuan untuk mempelajari secara mendalam tentang latar belakang keadaan sekarang.³

Sehingga yang menjadi tujuan penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realitas empiris dibalik fenomena yang ada secara mendalam, rinci dan tuntas. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan pendekatan

5 ¹ Moleong, lexi J. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2017), hal

² Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2010), h.5

³ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2010), h. 210

kualitatif dengan mencocokkan antara realitas empirik dengan teori yang berlaku.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan SMA Negeri 1 Seluma

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 22 juli sampai dengan 2 september 2020, kegiatan penelitian ini antara lain:

- 1) Tanggal 23 juli penyerahan surat penelitian ke sekolah
- 2) Tanggal 24 juli sampai dengan 10 agustus observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru yang bersangkutan untuk mengetahui implikasi *game online* pada penanaman karakter peduli sosial siswa
- 3) Tanggal 11 Agustus sampai dengan 27 Agustus Observasi, Meminta data sekolah dan mewawancarai siswa yang suka bermain game dan tidak suka bermain game
- 4) 28 Agustus sampai dengan 2 september 2020 melengkapi data sekolah serta mengambil surat keterangan penelitian

C. Subjek dan Informan

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber untuk memperoleh informasi, baik dari orang maupun dari sesuatu. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Seluma

2. Informan

Informan adalah orang yang dipandang mengetahui permasalahan yang akan diteliti serta bersedia memberikan informasi kepada peneliti. Berkenaan dengan penelitian ini, maka yang akan menjadi informan dalam penelitian ini yaitu:

1. Siswa Kelas XI SMAN 1 Seluma yang suka bermain game online
2. Guru bidang studi pendidikan agama islam XI SMAN1 Seluma
3. Kepala sekolah SMAN 1 Seluma
4. Siswa kelas XI SMAN 1 Seluma yang tidak suka bermain game online/
teman sebaya

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dalam rangka mendapatkan data yang akurat dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi (*observation*)

Observasi adalah suatu kegiatan yang meliputi atau melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Pada tahap awal observasi dilakukan secara umum, peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin. Tahap selanjutnya peneliti harus melakukan observasi yang berfokus, yaitu mulai

menyempitkan data atau informasi yang diperlukan sehingga peneliti dapat menemukan pola-pola perilaku dan hubungan yang terus menerus terjadi, jika hal itu sudah dikemukakan maka peneliti dapat menemukan tema-tema yang akan diteliti.⁴

Dalam penelitian ini, peneliti langsung melakukan pengamatan terhadap objek yang akan dikaji dengan menggunakan penelitian lapangan agar dapat menemukan data-data yang diperlukan peneliti, peneliti menggunakan metode observasi dengan tujuan mengamati Implikasi pemanfaatan game online pada penanaman karakter peduli sosial siswa dilihat pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMAN 1 seluma

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, motivasi.⁵ Dalam penelitian ini metode tak berstruktur atau bebas. Di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar pertanyaan yang akan ditanyakan mengenai implikasi pemanfaatan game online dalam penanaman karakter peduli sosial siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 1 Seluma⁶

3. Dokumentasi

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*, (Bandung:ALFABETA, 2011),

h. 226

⁵Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, 9Jakarta:Rajawali Pers, 2010), h. 155

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*, (Bandung: ALFABETA, 2011),

h. 233

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dalam penelitian ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. dengan menyelidiki dari benda-benda tertulis seperti laporan hasil belajar siswa, buku, majala, dokumentasi, kamera dan sebagainya, metode ini digunakan untuk melengkapi data-data yang diperlukan dalam penelitian⁷

E. Teknik Keabsahan Data.

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan triangulasi. Dalam bahasa sehari-hari, triangulasi dikenal dengan istilah cek dan ricek yaitu pengecekan data menggunakan beragam sumber, teknik, dan waktu.⁸ Adapun penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

1. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda – beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.⁹ berkaitan dengan penggunaan berbagai cara secara bergantian untuk memastikan kebenaran data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai teknik untuk mengambil data seperti observasi, wawancara, dan telaah dokumentasi.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*, (Bandung: ALFABETA, 2011), h . 240

⁸Uri Wahyuni, “Peran Gurudalam Membentuk Karakter Siswa di SDN Jigudan Triharjo Pandak Bantul”, (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, 2014), h. 14

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D*, h. 241

2. Triangulasi sumber, berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.¹⁰ yaitu berkaitan dengan penggunaan sumber data yang beragam untuk memastikan data benar atau tidak. Dalam penelitian ini, sumber pemerolehan data yang tidak hanya berasal dari guru sebagai subyek utama. Keterlibatan kepala sekolah, wali kelas X dan 6 orang siswa kelas XI sebagai informan merupakan upaya untuk meningkatkan kredibilitas data

F. Teknik Analisa Data

Menurut sugiyono dalam bukunya bahwa, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.¹¹ Analisis data adalah suatu kegiatan untuk mengurutkan, mengatur, merangkum, menyajikan dan menarik kesimpulan sehingga dapat menjawab rumusan masalah. Penulis menggunakan analisis data sebagai berikut:

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data adalah data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti, merangkum, memilih hal-hal yang pokok

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 241

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2010), h. 335

memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.¹² Artinya, data yang penulis peroleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dikumpulkan dalam catatan lapangan yang masih kompleks, kemudian dengan reduksi penulis merangkum, mengambil data yang pokok dan penting.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data bisa dilakuakn dalam bentuk uraian singkat , bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan adanya penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merancang kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.¹³ Artinya, setelah data direduksi, maka data disajikan bisa dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

3. *Conclussion Drawing*/Verifikasi

Menurut Sugiyono kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian di lapangan. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab rumusan masalah yang dikemukakan diawal, didukung oleh bukti – bukti yang valid dan konsisten dalam mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.¹⁴ Artinya penarikan kesimpulan, setelah data dirangkum kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat,

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D*, h. 247

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D*, h. 249

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*, h. 252

maka selanjutnya disusun kesimpulan yang pada akhirnya dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 1 Seluma

SMAN 1 Seluma didirikan pada 22 Desember 1986. Pada awal berdirinya SMAN 1 Seluma ini telah memiliki dan menggunakan bangunan sendiri sebagai tempat belajar mengajar. SMAN 1 Seluma ini menempati areal yang berasal dari tanah masyarakat yaitu orang tua Janir yang saat itu menjabat menjadi kepala sekolah SMAN 1 Seluma pertama kali. Dia mewakafkan tanahnya untuk dibangun tempat belajar anak-anak untuk melanjutkan sekolahnya ke jenjang yang lebih tinggi, ke sekolah menengah atas hal ini merupakan bentuk rasa peduli sosial beliau yang cukup tinggi akan masa depan anak-anak yang berada di wilayah seluma. yang sebelumnya tanah ini ditanami beliau dengan kebun kopi dan karet serta banyak jenis tanaman lainnya.

SMAN 1 Seluma ini sebelumnya sering disebut dengan SMA bawa. Penyebutan SMA Bawa ini bermula dengan alasan adanya karet besar yang tumbuh dipekarangan sekolah hal demikian yang di maksud dengan SMA Bawa, bawa yang dimaksud di bawa karet namun dengan seiring perkembangan zaman SMAN 1 Seluma berkembang pesat dan nama SMA Negeri 1 Seluma inipun di kenal oleh kalangan masyarakat

luas sehingga SMAN 1 Seluma ini menjadi sekolah favorit di selumasampai sekarang.¹

Dilihat dari letaknya, SMAN 1 Seluma ini cukup strategis. SMA Negeri 1 Seluma ini berada di tengah-tengah pemukiman penduduk dan berdekatan dengan sekolah swasta MAS Arauda yang berada tidak jauh dari jalan raya Bengkulu-Manna KM.61 Tais Lubuk Kebur Kec. Seluma dan hal ini membuat sekolah ini mudah dijangkau oleh kendaraan umum letak strategis ini membuat proses belajar mengajar berlangsung secara efektif, terasa sejuk dan kondusif.²

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SMANegeri 1Seluma dimulai dari pukul 07:30 sampai pukul 15:00. Kecuali hari jum'at, jum'at dimulai pada pukul 07:30 sampai 15:30. Sementara hari sabtu dan minggu libur, namun setelah adanya pandemi "Covid-19" sistem pembelajarn yang ada di SMAN 1 Seluma ini berubah drastis dimulai dari jam masuk siswa yang menerapkan sistem *shift*, yang pada awalnya senin –kamis siswa memulai pembelajaran di mulai dari pukul 07:30 -15:00 dan berubah menjadi 07:30 -12:00 sementara jum'at biasanya di mulai dari 07:30 -15:30 berubah menjadi 07:30 - 11:30 Pembelajaran yang dilaksanakan oleh SMAN 1 Seluma ini sudah mengikuti kurikulum yang sudah diatur oleh menteri pendidikan RI.

¹Wawancara dengan Mrt, SMAN 1 Seluma, 28 Juli 2020

²Arsip SMA N 1 Seluma tahun 2019

Adapun urutan kepala sekolah yang pernah menjabat di SMA Negeri 1 Seluma dari tahun 1987 Sampai dengan Sekarang di uraikan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Urutan Kepala Sekolah Dari Tahun 1986 - 2020

No	Nama	Tahun
1	M.Janir, S.Pd	1987-1991
2	Drs.Mulkan Bahsan	1991-1993
3	Drs.Sofian Suri	1993-1996
4	Drs. Helmi	1996-1999
5	Drs.Ishak	1999-2001
6	Suripto, S.Pd	2001-2004
7	Tamaludin Mantap, S.Pd	2004-2006
8	Drs. Yanuar TM	2006-2008
9	Drs.Bermansyah	2008-2013
10	Agus Salim, M.Pd	2013- 2019
11	Ismayani, S.E., M.Ak	2019 s/d Sekarang

Sumber data : Arsip SMA Negeri 1 Seluma Tahun 2020

2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Seluma

Visi:

Melahirkan pemimpin unggul, terpercaya dan peduli lingkungan, dengan sumberdaya yang CANTIK: Cerdas, Amanah, Nasionalis, Trampil, Inovatif dan Kreatif

Misi:

Untuk mencapai visi tersebut SMAN 1 Seluma mengembangkan misi SMA Negeri 1 Seluma Sebagai berikut:

1. Memberdayakan guru dan tenaga kependidikan memenuhi standar keunggulan yang ditetapkan
2. Menanamkan kedisiplinan melalui budaya bersih, tertib, kerja keras dan kerja cerdas
3. Menumbukan penghayatan terhadap budaya dan seni daerah sehingga menjadi salah satu sumber kearifan lokal dalam berperilaku dan bermasyarakat
4. Menumbukan inovasi dan kreatifitas dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menunjang pengembangan profesionalisme
5. Memberdayakan seluruh komponen sekolah dan mengoptimalkan sumberdaya dalam mengembangkan potensi bakat dan minat peserta didik secara optimal
6. Menumbuhkan semangat kemitraan dan kemandirian dalam bersikap dan bertindak sehingga mampu bersaing dan bertanding di era globalisasi

7. Menumbuhkan semangat kejujuran sportivitas, kompetitif dan mental juara bagi semua warga sekolah, unggul dan terpercaya di bidang akademik dan non akademik di kabupaten seluma dan provinsi bengkulu, serta peduli lingkungan:
8. Menumbuhkan peningkatan keimanan dan ketaqwaan terhadap tuhan yang maha esa sehingga menjadi manusia yang amanah dan religius

Tujuan SMA Negeri 1 Seluma

Tujuan sebagai tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, keperibadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut di perguruan tinggi, secara lebih rinci tujuan SMA Negeri 1 Seluma adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai
2. Melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien berdasarkan semangat keunggulan lokal dan global
3. Meningkatkan kinerja masing-masing komponen sekolah (kepala sekolah, komite sekolah, wakil kepala sekolah/kepala TAS, tenaga pendidik, tenaga kependidikan, tenaga administrasi sekolah (TAS), Tenaga pendidikan)

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi di SMA Negeri 1 Seluma, maka diketahui implikasi pemanfaatan *game online* dalam penanaman karakter peduli sosial

siswa yang belajar mata pelajaran PAI dikelas XI SMA Negeri 1 Seluma. Sesuai dengan batasan masalah yaitu mengenai implikasi *game online* hanya sebatas *Game Online Mobile Lajend* sementara pada penanaman karakter peduli sosial siswa hanya sebatas kelas XI pada mata pelajaran PAI. Maka penulis melakukan wawancara kepada Siswa kelas XI yang menyukai *Game Online* sebagai subyek utama, dan kepala sekolah, guru PAI kelas XI, serta teman sebaya siswa yang tidak menyukai *Game Online* sebagai informan.

1. Implikasi pemanfaatan game online dalam penanaman karakter peduli sosial siswa

Hasil wawancara yang dilakukan di SMAN 1 Seluma penulis menanyakan kepada informan Ismayani tentang akibat *game online* terhadap karakter peduli sosial siswa?

Apa saja akibat yang muncul pada siswa dari game online yang sering mereka mainkan?

Dia mengatakan:“Menurut saya *game online* berakibat pada karakter peduli sosial siswa, karena sejak maraknya *Game Online* siswa itu temannya *handpone* terus, sehingga dia tidak peduli terhadap lingkungan sosial. Hal demikian disebabkan karena mereka hanya hanya focus terhadap *game online* yang mereka mainkan, maka dari itu menurut saya *Game* bisa dikatakan mematikan rasa sosial diantara mereka. Seperti contoh akibat dari *game online*: mereka kurang komunikasi dengan orang tua, gaya bahasa yang kasar, kalau untuk di SMA Negeri 1 Seluma ini

sendiri, masih dalam batas wajar karena pengawasan dari SMAN 1 Seluma ini bisa di katakan ketat“.³

Penelitian untuk hal ini mencari sisi permasalahan dengan informan Risa, dengan menanyakan apakah *game online* itu berakibat pada karakter peduli sosial siswa? Apa saja akibat yang muncul pada siswa dari *game online* yang sering mereka mainkan?

Dia mengatakan:“iya, menurut saya game online itu sangat berakibat pada karakter peduli sosial siswa, jangankan urusan yang memberatkan mereka, kadang kalau dipanggil saja sering gak menjawab, dan menurut saya *game online* itu sangat berbahaya, namun kalau di SMAN 1 Seluma ini selama saya mengajar teruma didalam kelas belum ditemukan siswa yang bermain *game online* dan sejauh ini mereka masih memperhatikan pembelajaran dengan baik”,⁴

peneliti: dalam mengungkap data tentang jenis *game online* yang di sukai siswa, maka peneliti bertanya kepada Hasil Egghi sala satu siswa yang menyukai *Game online* sebagai sala satu subjek dalam penelitian ini dengan menanyakan, apakah anda menyukai *game online*? Apa alasan anda menyukai *game online*? *game online* jenis apa yang sering anda mainkan? Apa saja dampak positif dan negatif dari *game online* yang sering anda mainkan? Apakah anda pernah bermain game online dalam lingkungan sekolah atau pada jam pelajaran berlangsung?

Egghi Pratama mengatakan:

³Wawancara dengan Ismayani, S.E, M.Ak SMA Negeri 1 Seluma 28 juli 2020

⁴Wawancara dengan Risa Asmara, S.Pd.I SMA Negeri 1 Seluma, 3 Agustus 2020

“iya, sukabiasanya saya sering bermain *Game Mobile Lajend* kenapa saya suka *Game Mobile Lajend*, karena seru dan karna saya bermain *Game Online* itu karena mengusir rasa bosan yang ada dalam diri saya, maka dari itu saya menyukai *Game Online*, terutama *Game Mobile Lajend* karena seru dan *Game Online* ini bisa menghasilkan uang, karena kami sering mengadakan lomba, tapi *Game Online* ini bisa juga berdampak negatif bagi mereka yang suka kebablasan dan lupa waktu dan *Game Online* banyak menghabiskan kuota, kalau saya sendiri belum pernah ketahuan dari pihak sekolah karena saya melihat situasi terlebih dahulu kalau mau game di lingkungan sekolah terutama di kelas, kalau gurunya santai yaa bisalah sambil main game, tapi kalau gurunya gak santai terpaksa main gamenya di tunda dulu. Kalau dari pihak sekolah sendiri”⁵

Peneliti juga bertanya dengan informan Pera sala satu siswa yang tidak menyukai game online/teman sebaya siswa yang menyukai game online, penulis menanyakan, Apakah anda menyukai game online? Apakah anda sering melihat teman anda bermain game online pada saat jam peajaran berlangsung? Menurut anda apakah dampak positif dan negatif terhadap teman anda yang sering bermain game online?

Pera Siska mengatakan:

“Tidak, saya tidak menyukai game online dan saya sering melihat teman saya mermian game online pada saat jam istirahat dan kadang-kadang pada saat jam pelajran berlangsung kalau gurunya santai, biasanya mereka bermain game online sering menyembunyikan HP di komlom meja hal itu katanyaa agar tidak di ketahui guru, saya itu merasa jengkel terhadap teman saya yang suka bermain game online kadang dia pada saat saya panggil aja gak menjawab, fokus terus perhatiannya pada game online,

⁵Wawancara dengan Eghi Pratama, SMA Negeri 1 Seluma, 10 Agustus 2020

dan banyak dampak negatif lainnya mereka sering gak buat PR dan PRnya dikerjakannya disekolah (nyontek), kalau untuk dampak positifnya kata mereka, bisa mengusir rasa bosan dan bisa menghasilkan uang”⁶

2. Pran dan upaya dari implikasi pemanfaatan game online pada penanaman karakter peduli sosial siswa

Hasil wawancara yang di lakukan di SMAN 1 Seluma penulis menanyakan kepada informan Ismayani, Bagaimana pran dan upaya sekolah dalam menanamkan karakter peduli sosial siswa serta bagaimana cara menyikapi siswa yang sering bermain game online? Apakah mata pelajaran PAI itu bisa membentuk karakter peduli sosial siswa?

Dia mengatakan:“Agar kita bisa menanamkan karakter peduli sosial yang baik kepada siswa tentunya kita sebagai seorang guru kita haru merubah sikap kita terlebih dahulu bagaiman selayaknya guru dan orang tua pengganti bagi mereka, karena seorang guru itu bakalan mendjadi panutan bagi siswa digugu dan ditiru, kalau untuk disekolah pran dan upaya yang dilakukan agar mengatasi siswa yang sering bermain *Game Online* yaitu waktu istirahat yang singkat mereka hanya mempunyai waktu istirahat 15 menit, pada jam istirahatpun para guru piket juga diharapkan mengawasi siswa degan ketat dan guru pikitpun dibagi menjadi dua bagian ada yang bertugas mengawasi bagian depan dan bagian belakang, kalau untuk jam pelajaran diharapkan guru-guru bisa mengawasi siswa secara ketat

⁶Wawancara dengan Pera Siska, SMA Negeri 1 Seluma, 27 Agustus 2020

Pembelajaran PAI bisa membentuk karakter peduli sosial siswa, jelas sudah pasti dan ini sudah menjadi tugas seorang guru PAI untuk membentuk dan membina dan menanankan karakter peduli sosial siswa”.⁷

Peneliti juga bertanya kepada informan Risa Selaku guru PAI SMA Negeri 1 Seluma, peneliti menanyakan apakah mata pelajaran PAI bisa membentuk karakter peduli sosial siswa? Pran dan upaya ibu selaku guru PAI dalam menanamkan karakter peduli sosial siswa serta bagaimana cara menyikapi siswa yang sering bermain *Game Online*?

Dia mengatakan “iya, karena didalam pembelajaran PAI banyak sekali tentang pembentukan karakter, seperti toleransi, adab-adab bersosial. Untuk cara menanamkan karakter peduli sosial siswa, saya selaku guru PAI, pertama dengan nasihat yang degan dilandasi dalil-dalil yang ada, kalau untuk prakteknya sendiri kami berkerja sama dengan kepala sekolah dan guuru-guru lain mengadakan kegiatan keagamaan setiap jum’at sebelum adanya Pandemi *Covid-19*, seperti tausia yang mana pada jadwal-jadwal tertentu yang tausia siswa dari SMA ini sendiri, turus itu ada juga pengisian celengan masjid, yang mana uangnya nanti bisa digunakan untuk pembelian mukna dan barang-barang yang bermanfaat untuk ibadah lainnya. Kalau cara menyikapi siswa yang sering bermain *Game Online* kami selaku guru PAI dengan cara membebani siswa dengan paktek dan tugas supaya siswa tidak mempunyai waktu untuk bermain *Game*”.

Dalam mengungkap data tentang pran dan upaya sekolah mengatasi penggunaan *game online* maka peneliti bertanya dengan siswa yang sering bermain *Game Online* penulis menanyakan, bagaimana pran dan upaya sekolah jikah sewaktu-waktu kalian ketahuan bermain *Game Online*? Apakah hoby bermain *Game Online* itu bisa di hentikan?

⁷Wawancara dengan Ismayani, S.E, M.Ak, SMA Negeri 1 Seluma 28 juli 2020

Eghi Pratama mengatakan:

“sebenarnya kalau dari sekolah sendiri sudah ada aturan jika seandainya sewaktu-waktu ada siswa yang menyalagunakan *HP* maka *HP* akan diambil dan tidak dikembalikan lagi serta orang tua dipanggil kesekolah, itu sudah dibuat dalam bentuk surat perjanjian yang ditandatangani diatas matrai, sebeanarnya kalau mengenai hoby bermain *Game Online* itu tergantung sama kita sendiri, kalau kinanya udah niat gak mau main *Game* lagi, bisa dihentikan tapi kalau seandainya sudaynya sudah tergolong canduh lumayan susah, tapi kadang kalau saya sendiri kadang dengan banyaknya tugas dari sekolah yang numpuk bisa saja saya lebih memilih mengerjakan tugas, apalagi kalau gurunya termasuk ganas”.

untuk memperoleh informasi lebih lanjut peneliti juga bertanya kepada informan siska siswa yang tidak menyukai game online penulis menanyakan, bagaimana pran dan upaya sekolah jika sewaktu-waktu melihat teman kalian yang bermian *Game Online*? Apakah hoby bermaian *Game* itu bisa dihentikan?

Siska mengatakan:“Kalau untuk pran dan uapaya dari sekolah itu sudah ada aturan jika seandainya sewaktu-waktu ada siswa yang menyala gunakan *HP* baikpada jam pelajaran atau kegiatan lain atas nama dalam lingkungan sekolah maka hpnya diambil dan tidak akan dikembalikan lagi itu sudah dibuat dalam bentuk surat perjanjian dan ditanda tangani diatas matrai. Mengenai hobi main game itu bisa dihentiakan atau tidak sebenarnya bisa kalau merekanya niat”.

Berdasarkan Observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Seluma, penulis melihat ada beberapa siswa yang tengah bermain game online pada saat jam-jam pelajaran kosong, hal ini terlihat oleh penulis

pada saat observasi awal penelitian namun pada saat observasi penulis tidak menemukan siswa yang tengah sibuk bermain game online, dikarenakan situasi ditengah pandemi *Covid-19* siswa hanya belajar menggunakan sistem shif-shifan dan jam pembelajaranapun dipersingkat serta kegiatan-kegiatan keagamaanpun ditiadakan, Namun usaha keras dari guru PAI dan sekolah untuk sikap karakter peduli sosial siswa masih tetap jalan karena dilihat dari rasa saling peduli terhadap guru dan juga terhadap sesama mereka, sesama teman mereka.

Mengenai implikasi dari pemanfaatan game online mereka sendiri mengakui mereka yang menyukai sibuk game itu dimulai dari mereka yang mempunyai rasa bosan dan akhirnya menjadi hoby, hingga pada akhirnya siswa keablasan jika tampah adanya aturan-aturan yang membatasi dan pengawasan pada mereka.

C. Pembahasan

1. Implikasi Pemanfaatan *Game Online* pada penanaman Karakter Peduli Sosial Siswa

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan, karena dalam *game online* terdapat sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain secara bersamaan.⁸

Biasanya aktivitas bermain *game online* bertujuan untuk bersenangsenang, *refresing*, ataupun mengisi waktu luang dan bisa dimainkan

⁸Rollings Andrew dan Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design* (Barkeley CA: New Riders,2006), 70.

dengan sendiri ataupun bersama-sama. Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya *gameonline* menyediakan sistem penghargaan, misalnya *skor* yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game online* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain.

Berkaitan dengan hasil wawancara pada siswa yang suka bermain *game online* penulis mendapatkan info mengenai mengapa mereka menyukai *Game Online*, hal ini di jawab langsung oleh Eghi Sala satu siswa SMAN 1 Seluma yang senang bermain *game online*, Eghi mengatakan alasan dia senang bermain *game online* yakni untuk mengusir rasa bosan, *game online* ini juga bisa digunakan bisa digunakan sebagai alat bersosial

Hal ini sejalan juga dengan Studi yang dilakukan oleh Dr. Nick Taylor dari North Carolina State University, York University menghasilkan jawaban bahwa bentuk sosial di dalam game lebih mudah dimasuki oleh para *invtovert*. Soalnya, kalian setidaknya punya kegemaran yang sama. Dari situ, komunikasi akan terus berkembang dan akhirnya terjalin sebuah koneksi.

Menurut Aqila Smart *game online* juga memiliki dampak negatif, yaitu:⁹

- a. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan
- b. Membuat anak malas belajar

⁹Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, Jogjakarta: A'Plus Books, 2010, h 45-46

- c. Mengajarkan kekerasan
- d. Berpeluang mengajarkan judi
- e. Beresiko kecanduan

Sejalan dengan hasil penelitian *game online* memberikan dampak negatif pada karakter peduli sosial siswa seperti yang terlihat, siswa siswa sering terlihat mengatuk didalam kelas, siswa jadi malas belajar, siswa menjadikan *game online* sebagaibahan taruan untuk mencari uang hal demikian seharusnya tidak boleh dilakukan karena bisa berujung judiNamun tidak menutup kemungkinan *game online* juga mempunyai dampak

2. Pran dan upaya dari pemanfaatan game online pada penanaman karakter peduli sosial siswa dilihat dari mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 1 Seluma

Upaya guru dalam pembentukan karakter siswa sangatlah penting. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyusun tatakrama dan tata kehidupan sosial di sekolah. Dari proses ini akan menimbulkan pembelajaran yang optimal, yang akan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada tercapainya akhlak siswa yang berkualitas.

Hidayatullah menyatakan bahwa “Peran guru dalam menumbuhkan karakter peduli sosial yaitu memberikan keteladanan, penanaman kedisiplinan, pembiasaan, menciptakan suasana yang kondusif”, kepada peserta didik tantang betapa penting karakter peduli sosial. Kemudian guru

memberikan contoh dan teladan yang merupakan faktor mutlak untuk menumbuhkan karakter peduli sosial pada siswa, karena keteladanan guru dapat menjadi acuan bagi siswa untuk dapat melaksanakan karakter peduli sosial dan sebagai motivasi untuk melakukan aksi sosial yang nyata. Kemudian melibatkan siswa dalam kegiatan sosial, biasakan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial

Sejalan dengan observasi yang telah penulis lakukan, Sekolah telah menerapkan aturan dan tata tertib yang baik, seperti contohnya sekolah telah menerapkan kegiatan keagamaan setiap jum'at dalam proses pembelajaran guru agama Islam juga melakukan pendekatan dalam upaya membentuk karakter peduli sosial siswa, yaitu selalu memberikan nasihat yang digunakan untuk selalu mengingatkan dan memotivasi siswa dalam upaya pembentukan karakter dan adanya perencanaan pelaksanaan pembelajaran

seperti mengecek kehadiran siswa, guru agama Islam juga terlihat mengajarkan siswa dan memberikan contoh penerapan karakter peduli sosial kepada siswa dengan datang tepat waktu dan mempunyai sikap saling menghargai, toleransi, serta mencari kabar temanberbicara sopan dan santun, berpakaian rapi, mencontohkan cara membaca al – Qur'an yang baik dan guru memberikan peringatan dan pengarahan kepada siswa tersebut.¹⁰

Dalam menanamkan karakter peduli sosial tentunya ada terdapat hambatan. Menurut Buhari Alma “faktor yang menyebabkan turunnya

¹⁰Observasi, SMAN 1 Seluma pada tanggal 22 juli s/d 3 September 2020

kepedulian sosial adalah kemajuan teknologi”. Kemajuan teknologi diantaranya. Internet, dunia maya yang sangat transparan dalam mencari suatu informasi malah menjadi sarana yang menyebabkan lunturnya kepedulian sosial. Manusia menjadi lupa waktu kerana terlalu asik menjelajah dunia maya. Tanpa disadari mereka lupa dan tidak menghiraukan masyarakat lingkungan sekitar, sehingga rasa peduli terhadap lingkungan sekitar kalah oleh sikap individualisme yang terbentuk oleh kegiatan tersebut. Sarana hiburan, seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia hiburan akan turut berkembang.

Hal ini juga yang peneliti temukan dilapangan, namun untuk mengatasi hal demikian, pihak sekolah membentuk aturan dan tata tertib sekolah yang ketat dimulai dari jam belajar siswa yang padat dan jam istirahat siswa yang singkat, serta pengawasan melalui guru-guru piket, penggunaan *Hp* juga diawasi .

Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Siswa				
NO	Jenis <i>game online</i>	Dampak	Upaya guru PAI	Hasil
1	<i>Mobile Lajeds</i>	1. Positif 2. Negatif	1. memberikan contoh dan nasihat yang baik untuk siswa, yang di landasi dengan dalil-dalil, sebagai	Siswa bisa mengikuti aturan dari guru dengan baik

			<p>penguat</p> <ol style="list-style-type: none">2. mengadakan kegiatan keagamaan setiap jum'at3. mengajak siswa menerapkan sholat 5 waktu, seperti sholat dzuhur berjama'ah4. mengarahkan siswa sikap peduli sosial seperti contoh, sifat toleransi ,5. proses pembelajaran lebih di perbanyak di paktek agar siswa tidak terpengru psds game online	
--	--	--	--	--

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat di simpulkan bahwa, *Game Online* dapat berakibat pada karakter peduli sosial siswa namun hal itu dapat diatasi melalui pran dan upaya sekolah yang ada di SMA Negeri 1 Seluma. Terutama pran penting dari guru agama islam agar dapat mendidik dan membina siswa suapaya mata pelajaran agama islam itu tidak hanya sampai secara teori melainkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan juga siswa mempunyai rasa peduli sosial yang tinggi.

Hal ini dapat dilihat pada wawancara dari teman sebaya siswa bahwansannya *Game Online* itu berakibat pada rasa dan siakap peduli sosial siswa seperti contoh pada saat temannya menjelaskan pesan dari guru seputar pelajaran namun beliau terlihat tampak tidak peduli dengan temannya sendiri hal ini karena siswa terlalu fokus pada *game online* sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya, dan hal ini juga di sadari oleh siswa sendiri jika beliau terlalu banyak bermain gamen online. Namun dari pran dan upaya seperti yang dikatan oleh kepala sekolah SMA Negeri 1 Seluma dengan cara membuat jam istirahat yang singkat serta pengawasan guru dan aturan sekolah yang ketat, siswa SMA Negeri 1 Seluma belum melampaui batas dan belum termasuk pecandu *Game Online*.

B. Saran-Saran

1. Bagi Sekolah

tetap mempertahankan peraturan dan tata terbib sekolah yang telah di buat agar siswa tidak sibuk bermain *Game Online*.

2. Bagi Guru

diharapkan jadila penggerak bagi siswa perhatikan pribadi yang baik pada muridnya karena seorang guru, terutama guru agama itu digugu dan ditiru.

3. Bagi Siswa

jangan terlalu sering bermain *Game* karena bermain *Game* dapat memicu rasa peduli sosial berkurang dan kesehatanpun bisa terganggu.

DAFTAR PUTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahan, 1415 H, *Departemen Agama RI*, Semarang: Karya Toha Putra Semarang
- Burhan Bungin, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers
- Drajat Edy Kurniawan, 2017, "*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*", *Jurnal Konseling Gusjigang* Vol. 3 No. 1
- Elly M. Setiadi, dkk, 2012, *Ilmu sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta: Kencana
- Ikhsan, 2014, *Penentuan pemasangan titik akses point pada gedung dengan pemanfaatan aplikasi Wewless Wizard dalam mendukung aktivitas dan kinerja jaringan internet*", *jurnal TEKNOIF*, Vol. 2 No.2
- Ilyas Yunahar, 2007. *Kuliah Aqidah Islam*, Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan pengamalan islam
- Imam Lubis dan Mohammad Safi'I, 2018, *Smart Economy Kota Tenggara Selatan*, Tenggara Selatan: PT. Karya Abadi Media Indo
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2011, *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*, Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Muhammad Iqbal Febri Ramadani, 2018, "*Penarikan Diri Dalam Game Online*", (Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta)
- Najib Sulhan, 2011, *Panduan Praktis Pengembangan Karakter dan Budaya Bangsa Sinergi Sekolah dengan Rumah*, Surabaya : Jaring Pena
- Nurul Ismi, 2019, "*Dampak Game Online terhadap perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*", *Jurnal of Civic Education*, Vol.3 No.1
- Pusat Bahasa, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka
- RizkiIchwanFaozani, 2019, *Official Website of RikiIchwanFaozani*. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html>
- Rollings Andrew dan Ernest Adams, 2006, *Fundamentals of Game Design* Barkeley CA: New Riders Rosdakarya,

Sekretariat Jendral MPR RI, 2016, *Panduan Pemasyarakatan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Dan Ketetapan MPR RI*, Jakarta : Jl. Jand Gatot Subroto No.6,

Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*, Bandung:ALFABETA

Thoyib IM dan Sugiyanto, 2020, *Islam dan Pranata Sosial*, Bandung : Remaja Rosdakarya

Umarna, SaleemHarja, 2014. *Kepribadian Super*, Klaten: Galmas publisher

Uri Wahyuni, 2014. “Peran GurudalamMembentuk Karakter Siswa di SDN Jigudan Triharjo Pandak Bantul”, (FakultasKeguruandanlmuPendidikan, UniversitasPGRI Yogyakarta)

Zubaedi, 2011, *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta: Prenada Media