

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DAN
GAME ONLINE DENGAN KARAKTER SOSIAL**

**(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro
di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Raditya Bayu Saputra
15.0305.0113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DAN
GAME ONLINE DENGAN KARAKTER SOSIAL**

**(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro
di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Raditya Bayu Saputra
15.0305.0113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DAN *GAME ONLINE* DENGAN KARAKTER SOSIAL (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh
Raditya Bayu Saputra
15.0305.0113

Magelang, 24 Juni 2019

Dosen Pembimbing I

Dra. Indlati, M.Pd.
NIP. 19600328 198811 2 001

Dosen Pembimbing II

Rasidi, M.Pd.
NIK. 128806103

PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DAN
GAME ONLINE DENGAN KARAKTER SOSIAL**
(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro
di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

Oleh:

Raditya Bayu Saputra

15.0305.0113

Telah dipertahankan di depan tim Penguji Skripsi dalam rangka Menyelesaikan
studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Kamis

Tanggal : 4 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi

1. Dra. Indiati, M.Pd. : Ketua/Anggota
2. Rasidi, M.Pd. : Sekretaris/Anggota
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. : Anggota
4. Dhuta Sukmarani, M.Si. : Anggota



Mengesahkan
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Raditya Bayu Saputra
N.P.M : 15.0305.0113
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Hubungan Antara Penggunaan *Gadget*
dan *Game Online* dengan Karakter
Sosial (Penelitian pada siswa kelas V
SD Negeri se-Gugus Ki Hajar
Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain. Saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 24 Juni 2019
Yang Menyatakan



Raditya Bayu Saputra
NPM. 15.0305.0113

MOTTO

مَا عِنْدَكُمْ يَنْفَدُ ۖ وَمَا عِنْدَ اللَّهِ بَاقٍ ۝

“Apa yang di sisimu akan lenyap, dan apa yang ada di sisi Allah adalah kekal”

(Qs. An-Nahl: 96)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ayahku Yehdi Dondo Krido Hartowo dan Ibuku Susi Maryani yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan do'a untuk kesuksesanku.
2. Almamaterku Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DAN *GAME ONLINE* DENGAN KARAKTER SOSIAL

**(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro
di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)**

Raditya Bayu Saputra

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara penggunaan *gadget* dan *game online* dengan karakter sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan melibatkan tiga variabel yang terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas pertama, penggunaan *game online* sebagai variabel bebas kedua, dan karakter sosial sebagai variabel terikat. Jumlah populasi seluruh siswa SD Negeri kelas V se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang sebanyak 239 dan sampel penelitian berjumlah 2 sekolah yaitu SD Negeri Pasuruhan 2 dan SD Negeri Soroyudan dengan jumlah 72 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan karakter sosial, dengan nilai r sebesar 0,026 dan persentase hubungan sebesar 19%. 2) Terdapat hubungan antara penggunaan *game online* dengan karakter sosial, dengan nilai r sebesar 0,050 dan persentase hubungan sebesar 0,3%. dan 3) Terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dan *game online* dengan karakter sosial siswa, dengan nilai r sebesar 0,076. dan persentase hubungan sebesar 10,6%. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dan *game online* dengan karakter sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Kata kunci: *Penggunaan gadget, penggunaan game online, karakter sosial*

**THE RELATION BETWEEN THE USE OF GADGETS AND
GAME ONLINE WITH SOCIAL CHARACTER**
(Research On Fifth Grade Students of state Primary School in the Ki Hajar Dewantoro
Cluster in Mertoyudan Sub-district Magelang District)

Raditya Bayu Saputra

ABSTRACT

This study attempts to know if there are the relationship between the use of gadgets, game online, and the social character with fifth graders of state Primary school in the Ki Hajar Dewantoro Cluster in Mertoyudan Sub-district Magelang District.

This research uses a quantitative method involving four variables consisting of three independent variables and one dependent variables. The use of gadget as the first independent variable, the use of online game as the second independent variable, and character social as the dependent variable. Population of the entire elementary school students in Mertoyudan Sub-district Magelang District with as many as 239 and study sample which is a total of two schools of public school pasuruhan 2 and public primary schools soroyudan 72 with the number of students. Data collection method used is the survey and documentary.

The results of this research indicate that 1) There is the relationship between the use of gadgets to the character of social with r value of 0,026 and the percentage of relationship of 19%. 2) There is the relationship between the use of online games in which character social with r value of 0,050 and percentage of relationship equal to 0,3%. 3) There is the relationship between the use of gadgets and online games in which characters students social, with r value equal to 0,076 and percentage of relationship equal to 10,6%. Thus it can be concluded that is negative relationship and welfare between the use of gadgets, game online and the character students social with a fifth graders of state Primary school in the Ki Hajar Dewantoro Cluster in Mertoyudan Sub-district Magelang District.

Keywords: the use of gadgets, the use of online game, character social

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* dan *Game Online* dengan Karakter Sosial (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)” dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis masih banyak kekurangan. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari beberapa pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memfasilitasi pendidikan.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah menyetujui penelitian.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan. M.Pd. selaku ka. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi penelitian.
5. Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

6. Dra. Indiati, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Rasidi, M.Pd. selaku Pembimbing ke II yang telah membimbing dari awal hingga akhir.
7. Kepala sekolah SD Negeri Pasuruhan 2 dan SD Negeri Soroyudan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Masukan dan kritik yang membangun untuk perbaikan penulisan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Magelang, 24 Juni 2019
Yang Menyatakan



Raditya Bayu Saputra
NPM. 15.0305.0113

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB IPENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB I IKAJIAN PUSTAKA	10
A. <i>Gadget</i> atau <i>handphone</i>	10
1. Pengertian <i>Gadget</i> atau <i>Handphone</i>	10
2. Fungsi dan Jenis-jenis <i>Gadget</i>	12
3. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	14
4. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	18
B. <i>Game online</i>	21
1. Pengertian <i>Game online</i>	21
2. Macam-macam <i>Game</i> yang dimainkan	22
3. Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i>	24
4. Cara Mengatasi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	27
5. Indikator Penggunaan <i>Game Online</i>	28
C. Karakter Sosial.....	31
1. Pengertian Karakter Sosial	31
2. Tujuan Pelaksanaan Pendidikan Karakter	33
3. Membangun kerjasama dalam pelaksanaan pendidikan karakter ...	34
4. Indikator Karakter Sosial.....	36

D. Penelitian Yang Relevan.....	38
E. Kerangka Pemikiran.....	40
F. Hipotesis Penelitian	42
BAB IIIMETODE PENELITIAN.....	43
A. Rancangan Penelitian.....	43
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	44
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	45
D. Subjek Penelitian	46
E. Metode Pengumpulan Data.....	48
F. Instrumen Penelitian	50
G. Validitas dan Reliabilitas	52
H. Prosedur Penelitian	55
I. Metode Analisis Data.....	56
BAB IVHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	61
B. Analisi Data	68
1. Uji Prasyarat Analisis	68
2. Uji Hipotesis Penelitian.....	72
C. Pembahasan.....	80
BAB VSIMPULAN DAN SARAN	87
A. Simpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro	47
Tabel 2. Rentang Skala <i>Likert</i>	49
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	50
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penggunaan <i>Game Online</i>	51
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Karakter Sosial	51
Tabel 6. Hasil Uji Validitas X_1, X_2, Y	53
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas X_1	54
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas X_2	54
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Y	55
Tabel 10. Distribusi Nilai <i>Gadget</i>	61
Tabel 11. Distribusi Kategori Penggunaan <i>Gadget</i>	62
Tabel 12. Distribusi Nilai <i>Game Online</i>	63
Tabel 13. Distribusi Kategori Penggunaan <i>Game Online</i>	65
Tabel 14. Distribusi Nilai Karakter Sosial	66
Tabel 15. Distribusi Kategori Karakter Sosial	67
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 17. Hasil Uji Multikolinearitas.....	70
Tabel 18. Hasil Uji Autokorelasi	72
Tabel 19. Hasil Anova Regresi X_1	73
Tabel 20. Hasil Koefisien Regresi X_1	73
Tabel 21. Hasil Model Summary Regresi X_1	74
Tabel 22. Hasil Anova Regresi X_2	75
Tabel 23. Hasil Koefisien Regresi X_2	76
Tabel 24. Hasil Model Summary Regresi X_2	76
Tabel 25. Hasil Anova Regresi Ganda X_1, X_2	77
Tabel 26. Hasil Koefisien Regresi Ganda X_1, X_2	78
Tabel 27. Hasil Model Summary Regresi Ganda X_1, X_2	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Kerangka Pikir Penelitian	40
Gambar 2. Hasil Uji Validitas.....	53
Gambar 3. Diagram Kategori Penggunaan <i>Gadget</i>	63
Gambar 4. Diagram Kategori Penggunaan <i>Game Online</i>	65
Gambar 5. Diagram Kategori Karakter Sosial	67
Gambar 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	94
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	97
Lampiran 3. Surat Keterangan Hasil Penelitian	100
Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	103
Lampiran 5. Instrumen dan Angket Penelitian	110
Lampiran 6. Rekap Data Hasil Penelitian	115
Lampiran 7. Uji Prasyarat Analisis	122
Lampiran 8. Uji Ragresi.....	137
Lampiran 9. Buku Bimbingan Skripsi	146
Lampiran 10. Foto Dokumentasi Penelitian.....	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Angka penggunaan *gadget* di Indonesia sendiri sudah mencapai lebih dari 100 juta lebih pengguna aktif, dengan begitu Negara Indonesia memasuki peringkat keempat pengguna aktif *smartphone* atau *gadget* terbesar didunia setelah Negara Cina, India, dan Amerika. Pernyataan tersebut disampaikan oleh lembaga *Riset Digital Marketing Emarketer* dari Kementrian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia (Keminfo, 2011:207). Berdasarkan survei dari *Wearesocial*, jumlah pengguna aktif *gadget* di Indonesia mencapai 177,9 juta, dari jumlah tersebut 132,7 juta pengguna aktif diantaranya menggunakan internet dan 120 juta pengguna aktif menggunakan *gadgetnya* untuk memainkan *game online*, mengakses dan menggunakan *instagram*, *twitter*, *facebook*, *whatsapp*, *line* dan media sosial yang lain.

Pengertian secara umum *gadget* adalah perangkat elektronik yang berfungsi sebagai perangkat khusus pada setiap perangkatnya. Sebagai contoh misalnya *handphone*, *game console*, *notebook*, *laptop*, *tablet*, dan lain lain. (Ilham, 2011:211) berpendapat bahwa selain digunakan sebagai alat komunikasi *gadget* juga digunakan sebagai ajang bergaya untuk meninggikan gengsi, menjadikan gaya hidup seseorang sebagai masyarakat yang konsumtif dan bergaya hidup yang berkiblat pada luar negeri atau disebut istilah *westernisasi*.

Bentuk *gadget* yang dimiliki oleh hampir seluruh masyarakat Indonesia adalah *handphone* baik yang hanya biasa saja *polyphonic* (biasa) hingga yang luar biasa *android* (keluaran terbaru), bahkan satu orang dapat memiliki lebih dari satu *handphone*. *Handphone* memang dapat membantu manusia untuk memudahkan komunikasi jarak jauh antara satu orang dengan orang yang lain. Seiring perkembangan zaman kini *handphone* juga memberikan fitur seperti menampilkan pemutar video yang berkelas HD (*High Definition*), kamera depan belakang yang mempunyai efek terbaik, bahkan hingga dapat melakukan panggilan dengan menatap muka satu sama lain atau disebut *videocall*.

Menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh *Kaiser Family Foundation* pada 2.032 orang anak yang berusia diantara 3 tahun hingga 12 tahun tentang berapa sering anak seusia tersebut bermain *game* yang ada pada *gadget*nya. Sekitar 75% anak laki - laki yang berusia 8 hingga 10 tahun rata – rata bermain *game* selama 1 jam perhari dan hampir 68% anak usia 12 hingga 14 tahun bermain *game* selama 5 jam/hari dan *game* tersebut yang sebenarnya diperuntukan bagi anak usia 17 tahun keatas.

Bermain *game online*, mengakses dan menggunakan *sosial media* memang dapat memberikan berbagai macam dampak, baik itu dampak positif ataupun dampak negatifnya. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, membantu kinerja otak untuk bekerja secara cepat dalam menyerap cerita pada suatu tayangan, serta menambah wawasan seseorang dalam penggunaan ataupun pemanfaatan kecanggihan teknologi masa kini, berikut adalah dampak positif yang dapat diambil dari memanfaatkan *gadget* dengan benar.

Gadget akan berdampak negatif jika tidak digunakan dengan benar oleh penggunanya seperti contoh kecanduan bermain hingga lupa waktu, lupa akan makan/minum, istirahat tidur, terus menerus didepan layar monitor komputer ataupun layar *handphone* yang nantinya akan mengakibatkan iritasi pada mata, mata akan kering, dan juga kurang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya, menganggap bahwa dirinya bisa sendiri dan melupakan bahwa kodratnya manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan dan saling tolong menolong antara satu sama lain.

Dampak negatif yang sudah terlihat pada perkembangan anak SD yaitu secara tidak langsung dalam kesehariannya anak kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya fokus dengan game yang akan dimainkan nanti setelah pulang sekolah, selama proses pembelajaran disekolah berlangsung anak akan mempengaruhi teman-temannya dengan bercerita tentang *game* yang sedang dimainkan, tentang asyiknya permainan yang akan dia selesaikan nanti, selain itu anak akan acuh dengan teman-temannya yang tidak bermain *gadget* dengan demikian akan mengalami kesalahan dalam proses sosialisasi dengan baik karena secara tidak langsung dia dengan mudah membedakan antara teman yang satu dengan yang lain, antara teman yang mempunyai dan menggunakan *gadget* dengan yang tidak.

Handphone adalah salah satu barang wajib yang harus ada di tas anak, karena *handphone* yang dibawa oleh anak memiliki fungsi penting untuk berkomunikasi dengan orang tuanya saat tiba waktu pulang sekolah. Sehingga orang tua dapat menjemput anak tepat waktu, dikutip dari pernyataan (Ayunita,

2012:24), tetapi banyak dijumpai bahwa kenyataannya anak menggunakan *handphone* atau *gadgetnya* untuk bermain *game* bahkan dimanapun dan kapanpun mereka sangat seru memainkan *game* tersebut, dengan demikian membawakan *handphone* dapat merusak kebiasaan anak dalam berinteraksi satu dengan yang lain. Menurut Multahada (2010:61), menyatakan bahwa yang tetap asyik dan fokus ketika bermain *gadget* saat berada di tempat umum duduk bersama temannya sambil mengobrol, tertawa dan bahkan saat berjalan tidak hanya orang usia dewasa saja, tetapi banyak sekali anak-anak seusia SD yang sudah melakukan kebiasaan buruk tersebut.

Hal ini senada dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada salah satu Sekolah yang di ambil sebagai contoh atau *sampel* di Kecamatan Mertoyudan. Hasil observasi menunjukkan bahwa 85% siswa di kelas V SD Negeri Pasuruhan 2 sering bermain *handphone* baik milik sendiri atau meminjam dari orang tuanya. Larangan disekolah mengaktifkan dan memainkan *gadget* saat pembelajaran berlangsung kini hanya menjadi angin lalu bagi para siswa. Salah satu siswi di kelas kedapatan mengambil foto dengan kamera depan atau biasa disebut dengan istilah *selfi*, sedangkan siswa putra sangat ramai dan tidak memperdulikan sekitarnya ketika memainkan *game online* baik sendiri maupun bersama dengan temannya atau membuat sebuah *team* dalam *game* tersebut. Guru sering mendapati siswa asyik memainkan *gadgetnya* pada saat pembelajaran berlangsung, dengan tegas guru langsung menyita dan memberikan surat panggilan terhadap orang tua siswa

untuk bekerja sama dalam memberikan pengarahan demi melaksanakan pendidikan yang tepat bagi siswa ketika di sekolah maupun di rumah.

Hal tersebut merupakan penghambat untuk perkembangan karakter sosial di sekolah. Siswa di tuntut dan dilatih sebaik mungkin untuk melakukan sosialisasi, berinteraksi, komunikasi dengan teman sebaya maupun dengan guru karyawan dan orang tua di rumah. Senada dengan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Pasuruhan 2 siswa kelas tinggi atau kelas V ini diwajibkan untuk mampu berani berbicara di depan umum, berani mengutarakan pendapatnya, percaya diri dengan jawaban yang mereka miliki, sehingga dengan demikian secara berkala guru mampu mengajarkan pendidikan karakter sosial kepada siswa dan juga mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan.

Karakter sosial yang rendah dapat memberikan beberapa dampak negatif bagi siswa, seperti kebiasaan siswa yang masih merasa malu, susah berkonsentrasi, dan malas mengerjakan PR yaitu disebabkan karena siswa yang kurang berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya, bersosialisasi dengan orang lain, terlalu asyik dan disibukkan dengan *gameonline* yang ada pada *gadget*nya dibandingkan dengan belajar atau bermain secara langsung untuk memainkan permainan tradisional dengan orang-orang disekitar mereka, dan permainan lain selain peran yang ada di dunia maya. Sebaiknya penggunaan *gadget* bagi para pemiliknya harus dibatasi dengan pembagian waktu untuk mengoperasikan, sehingga mampu mendapatkan manfaat yang diharapkan, tidak memainkan secara terus menerus pada 1 hari, 4-6 jam kita membiasakan

untuk memainkan *gadget* baik itu bermain *game*, bersosial media, berkomunikasi ataupun lain sebagainya. Kenyataannya dengan adanya penggunaan sosial media yang berlebihan akan mengakibatkan banyak masalah yang membuat seorang individu semakin meniru kebiasaan atau budaya dari luar negeri yang sejatinya tidak pantas untuk diterapkan pada mereka yang tinggal di Bangsa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti perlumengkaji sebuah penelitian dengan judul "Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* dan *Game Onlinedengan* Karakter Sosial Siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan MertoyudanKabupaten Magelang"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat didentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih mementingkan bermain *gadget*,sehingga akan mengganggu sosialisasi atau interaksi terhadap sesama temannya.
2. Waktu belajar digunakan untuk bermain *gadget* dan *game online*,sehingga anak kekurangan waktu untuk belajar di rumah maupun di sekolah.
3. Interaksi dengan teman yang belum efektif, sehingga karakter sosial siswa tidak dapat berkembang dengan optimal.

C. BatasanMasalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan, terdapat beberapa faktor yang berpengaruh pada karakter sosial khususnya pada siswa kelas V (lima) Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di

Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Faktor tersebut dapat berakibat pada perkembangan karakter sosial siswa yang tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Penelitian ini di batasi pada hubungan penggunaan *gadget* dan *game online* dengan karakter sosial.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan karakter sosial siswa Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?
2. Apakah terdapat hubungan penggunaan *game online* dengan karakter sosial siswa Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?
3. Apakah terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dan *game online* dengan karakter sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang hendak di capai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan karakter sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?

2. Mengetahui hubungan antara penggunaan *game online* dengan karakter sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?
3. Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dan *game online* dengan karakter sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis (akademis) dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, manfaat teoritis merupakan manfaat yang diberikan dari hasil penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan terkait, oleh karena itu diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut: a) Memberikan informasi terkait analisis penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap karakter sosial siswa. b) Menjadi bahan diskusi bagi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya di Universitas Muhammadiyah Magelang. c) Menjadi sumber bahan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis, lebih luas maupun lebih mendalam.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, dapat memperbaiki sifat dan prestasi belajar dengan cara memperhatikan dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dikelas dengan menggunakan dan memanfaatkan metode serta media pembelajaran yang ada.

- b. Bagi guru, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi ataupun sumber informasi bagi guru dalam melaksanakan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, serta menjadi suatu umpan balik kinerja guru dalam melaksanakan pendampingan kepada siswa yang memerlukan banyak pendampingan.
- c. Bagi orang tua, dengan penelitian ini diharapkan orang tua di rumah dapat mendidik anaknya dengan memperhatikan segala sesuatu yang berkaitan proses perkembangannya baik di rumah saat beraktivitas maupun disekolah saat belajar agar dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal.
- d. Bagi mahasiswa, dapat mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dan *game online* dengan karakter sosial siswa Sekolah Dasar kelas V (lima), serta dapat memberikan inspirasi untuk melakukan sebuah penelitian yang lebih lanjut dari pada penelitian sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Gadget* atau *handphone*

1. Pengertian *Gadget* atau *handphone*

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Osland, 2013:20). Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya (Rayner, 1956:168). Salah satu hal yang dapat membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari setiap waktu setiap saat *gadget* akan selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia merasa dimudahkan, sangat terbantu, dan menjadi lebih praktis.

Osland (2013:57) *Handphone* atau *gadget* adalah perangkat telekomunikasi yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana saja atau disebut dengan istilah *portable mobile* yang artinya tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Zaman sekarang ini manusia tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang semakin berkembang setiap harinya. Akses komunikasi yang semakin cepat berkembang, dan ditambah dengan jangkauan ruang dan waktu yang bisa di tempuh hanya menggunakan *handphone* atau *gadget* tersebut.

Gadget sekarang ini bukan lagi sekedar alat telekomunikasi yang hanya sekedar digunakan untuk komunikasi 2 orang saja melainkan dapat sebagai sarana hiburan seperti komunikasi telepon dengan 2 atau 3 orang secara bersama-sama dan saling bertatap muka, sarana hiburan melalui gambar bergerak/video, tulisan, *game*, dan berbagai macam fitur yang lainnya. Sehingga dengan demikian semua orang berlomba-lomba untuk memiliki *gadget* dengan seri terbaru dan tercanggih. Hal tersebut dapat memberikan dampak negatif bagi para penggunanya. Beberapa perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing. Jadi dapat dipastikan beberapa tahun ke depan, teknologi pada *gadget* akan semakin canggih dan berkembang.

Simpulan dari pengertian *gadget* atau *handphone* yaitu media atau perangkat komunikasi *portable* yang dapat digunakan oleh banyak orang, dengan kecanggihan didalamnya yang semakin berkembang dan lebih canggih dari alat komunikasi konvensional sebelumnya. Kecanggihan *gadget* sekarang ini tidak hanya dimiliki oleh kalangan atas saja. Namun sekarang ini tidak dibatasi oleh kalangan umur, *gender*, status sosial, dan lain sebagainya. Bahkan kalangan menengah kebawah dapat merasakan kecanggihan *gadget* karena semakin bersaingnya dipasaran untuk membuat harga sebuah *gadget* menjadi semakin ekonomis. Karena itu banyak perusahaan menawarkan produk baru dengan harga yang relatif murah tetapi dapat memiliki sebuah *gadget* yang canggih.

2. Fungsi dan Jenis-jenis *Gadget*

Secara umum *gadget* dapat didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Fungsinya bisa sebagai media mempermudah pekerjaan, alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan (Ayunita, 2012:201). *Gadget* juga dapat dikategorikan sebagai perangkat elektronik *portable*. Hal ini dikarenakan *gadget* bisa digunakan tanpa harus tersambung dengan aliran listrik. Melihat fungsi *gadget* itu seperti apa, maka harus dilihat jenis *gadgetnya*. Sebab ada banyak jenis *gadget* dengan fungsi yang berbeda, pernyataan tersebut dikutip dari buku (Sudjana & Rivai, 2013:58-65). Berikut beberapa fungsinya:

- a. Memperlancar Komunikasi, fungsi *gadget* paling banyak dirasakan oleh para penggunanya adalah sebagai alat komunikasi. Dengan menggunakan *gadget* seseorang mampu berkomunikasi dengan orang lain yang jauh bahkan hingga dilain negara dari kita.
- b. Mengakses Informasi, beberapa jenis *gadget* juga memiliki fungsi untuk mengakses informasi. Informasi bisa kita dapatkan saat kita memegang *gadget* seperti *hadphone*, *smartphone*, *smartwatch*, dan lain sebagainya.
- c. Menambah Hiburan, bagi para penggunanya *gadget* juga dapat kita gunakan untuk mengakses internet, dengan internet dapat kita gunakan sebagai alat komunikasi dengan orang yang ada dinegara lain, selain itu juga dapat kita gunakan sebagai alat pemutar musik, pemutar video, pengambil gambar, pengambil video, dan lain sebagainya.

Gadget tidak sama dengan *handphone*. *Handphone* adalah salah satu jenis dari *gadget*, tetapi *gadget* tidak hanya *handphone* saja melainkan banyak sekali jenis yang dapat dikelompokkan dalam jenis *gadget* (Darmawan, 2012:215-225). Berikut adalah jenis-jenis *gadget*:

- a. *Handphone/Smartphone*, merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh kebanyakan orang. Seiring dengan perkembangannya, *handphone* ragamnya akan berkembang. Bahkan kini sudah eranya *handphone* berubah menjadi *smartphone*.
- b. *Laptop/Notebook/Komputer*, selain *Handphone*, jenis *gadget* lain yang banyak digunakan yaitu laptop, komputer atau *notebook*. Jenis *gadget* ini paling banyak digunakan untuk mendukung pekerjaan perkantoran. OS yang digunakan oleh *gadget* ini beragam mulai dari Windows, Mac, Linux, Unix, Solaris, dan lain-lain.
- c. *Tablet*, memiliki bentuk yang sedikit lebih besar dari *handphone* ada nama tablet. Keunggulan tablet jika dibandingkan dengan *handphone* tentu saja terletak pada layarnya yang jauh lebih besar sehingga membuat penggunaanya lebih nyaman dalam melakukan pekerjaan.
- d. *Kameradigital*, juga masuk dalam jenis *gadget*. Jenis kamera digital ada beragam, ada kamera poket, kamera DSLR, dan juga kamera mirrorless. Kita dapat mengabadikan setiap moment penting dengan menggunakan jepretan foto dari jenis *gadget* yang satu ini.
- e. *Handphone/Headshet*, salah satu jenis *gadget* yang dapat digunakan untuk menikmati musik dengan menggunakan *gadget handphone* atau *headshet*

ini. Mendengarkan musik dengan menggunakan jenis *gadget* ini akan merasakan lebih tenang, selain itu juga tidak akan mengganggu orang aktivitas orang lain.

3. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

Ilham (2011:93) berpendapat tentang dampak positif dari penggunaan *gadget*, dampak positif terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga yang jauh. Sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *handphone* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan, dan *handphone* tersebut juga bisa sebagai penghilang stres karena berbagai *feature handphone* yang beragam seperti kamera, permainan, mp3, video, radio, televisi bahkan jaringan internet seperti yahoo, facebook, twitter, dan lain-lain, (Sudjana & Rivai, 2013:138). Berikut beberapa pengaruh yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* atau *handphone*, khususnya bagi siswa:

a. Pengaruh Positif

Secara umum *gadget* memberikan berbagai macam pengaruh bagi para penggunanya diantaranya pengaruh yang memberikan dampak baik atau positif. Berikut adalah pengaruh positif yang dikutip dari (Gunawan & Adi Wiguna, 2009:218) antara lain:

- 1) Mempermudah komunikasi, misalnya ketika orang tua akan menjemput anak ketika pulang sekolah atau selesai melakukan kegiatan diluar rumah.

- 2) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, Karena bagaimanapun teknologi sudah merambah hingga ke pelosok desa.
- 3) Memperluas jaringan persahabatan, melakukan komunikasi jarak jauh dengan sahabat atau kerabat kita yang tinggal di luar daerah.

b. Pengaruh Negatif

Selain memberikan dampak positif atau keuntungan bagi para penggunanya, *Gadget* juga akan memberikan pengaruh negatif yang bermacam-macam. Berikut adalah pengaruh negatif yang dikutip dari (Gunawan & Adi Wiguna, 2009:220) antara lain:

- 1) Mengganggu perkembangan anak, dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di *handphone* seperti kamera, permainan (*games*) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah. Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, SMS, *miscalled* dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri.
- 2) Fitur hiburan pada *handphone* juga bisa menurunkan prestasi belajar siswa, misalnya MP3, siswa bisa saja lebih suka bersantai dengan mendengarkan lagu ketimbang harus belajar. Selain MP3, ada *game* yang juga bisa membuat siswa lebih suka menuntaskan bermain *game* daripada menuntaskan tugas sekolah.
- 3) Menurunkan konsentrasi. Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu. Dalam konteks belajar, berarti tingkat perhatian siswa terhadap segala penjelasan dan bimbingan belajar sang guru. Jika mereka tidak memperhatikan, maka mereka telah kehilangan

kesempatan untuk mengetahui apa yang telah mereka pelajari. Akibatnya, saat evaluasi mereka tidak mempunyai bekal untuk evaluasi tersebut dan nilai yang didapatnya pasti rendah. Nilai rendah yang didapatkan siswa pada saat evaluasi diindikasikan sebagai proses pembelajaran yang gagal.

- 4) Efekradiasi, selain berbagai kontroversi di seputar dampak negatif penggunaannya, penggunaan *handphone* juga berakibat buruk terhadap kesehatan, ada baiknya siswa lebih berhati-hati dan bijaksana dalam menggunakan atau memilih *handphone*, khususnya bagi pelajar anak- anak. Jika memang tidak terlalu diperlukan, sebaiknya anak-anak jangan dulu diberi kesempatan menggunakan *handphone* secara permanen.
- 5) Rawan terhadap tindak kejahatan. Pelajar merupakan salah satu target utama penjahat. Apalagi *handphone* merupakan perangkat yang mudah dijual, sehingga anak-anak yang membawa *handphone* bisa di ikuti oleh maling yang mengincar *handphon*enya.
- 6) Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua, *handphone* bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsurpornografi.
- 7) Pemborosan, dengan mempunyai *handphone*, maka pengeluaran akan bertambah, apalagi jika *handphone* hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat maka hanya akan menjadi pemborosan.

- 8) Menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat. Ada keluarga yang tidak mampu, tetapi karena pergaulan dimana teman-temannya sudah dibelikan *handphone* sehingga mereka merengek-renek kepada orang tuanya padahal orang tuanya tidak mampu.
- 9) Merusak akhlak, anak akan sulit diawasi. Ketika masa-masa pubertas, disaat sudah muncul rasa ketertarikan dengan teman lawan jenis, maka *handphone* menjadi sarana ampuh bagi mereka untuk komunikasi, tetapi komunikasi yang tidak baik. Hal ini akan mengganggu aktifitas yang seharusnya mereka lakukan yakni shalat/ibadah, makan, belajar bahkan tidur karena mereka asyik memainkan atau mengoperasikan *handphone*, (Gunawan & Adi Wiguna, 2009:228)

Simpulan dari pengaruh penggunaan *gadget* atau *handphone* yaitu dapat ketahui bahwa dampak dari penggunaan *gadget* atau *handphone* akan memberikan banyak dampak negatif dibandingkan dengan dampak positifnya. Permasalahan yang timbul dari penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat berdampak fatal pada perkembangan siswa Sekolah Dasar atau usia 7-13 tahun. Dampak negatif seperti menurunkan konsentrasi yang nantinya akan bersangkutan dengan penurunan prestasi belajar, rawan melakukan tindak kejahatan akan berdampak pada penurunan akhlak seorang individu.

4. Indikator Penggunaan *gadget*

Ilham (2011:112) mengungkapkan pendapatnya bahwa *gadget* pada anak dapat memberikan pengaruh pada perkembangan serta pertumbuhan anak, dengan demikian perkembangan karakter pada seorang anak juga pasti terpengaruhi terutama pada aspek sosial. Anak yang tidak terpengaruh dengan perkembangan teknologi maka dapat dipastikan anak akan berkembang sesuai dengan kapasitas kembang otaknya. Berbeda dengan anak yang dari usia dini sudah dibiasakan atau diperbolehkan mengoperasikan *handphone* atau *gadget* oleh orang tuanya maka dari situlah anak dapat tumbuh terdidik dengan terlalu cepat, dikarenakan terbantu oleh kecanggihan teknologi yang sejak dini mereka sudah gunakan. Selain itu anak akan mempunyai kebiasaan ataupun sifat-sifat yang kurang baik seperti contoh cuwek, acuh kepada orang disekitar, dan mulai terkikislah karakter sosial yang baik pada anak. Indikator penggunaan *gadget* diantaranya adalah:

a. Waktu penggunaan *gadget*

Menurut Howard Gardner (2006:124) Mengemukakan bahwa waktu bermain adalah waktu yang menyenangkan bagi anak atau proses kebahagiaan yang sengaja ingin diulang kembali. Waktu penggunaan *gadget* bisa kapan saja, dan pada waktu kapanpun. Tetapi penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dengan baik akan memberikan resiko lebih besar kepada perkembangan karakter seorang anak. Apabila dilakukan pengawasan ketika anak menggunakan *gadget* maka dapat memperkecil

resiko yang ada. Hal ini waktu penggunaan *gadget* adalah waktu yang sering digunakan dalam menggunakan *gadget*.

b. Tempat penggunaan *gadget*

Tempat bermain merupakan daerah khusus yang sengaja digunakan untuk melakukan sebuah permainan baik pada lingkungan sekitar tempat tinggal ataupun ditempat yang sudah dirancang sebelumnya, pendapat menurut (Sapora dan Mitchell, 2011:124). Tempat yang digunakan untuk mengoperasikan atau menggunakan *gadget* dapat dilakukan dimanapun kita berada. Ketika dirumah, disekolah, ataupun di jalan. Akan tetapi pada penelitian ini tempat penggunaan *gadget* difokuskan pada tempat yang sering digunakan oleh siswa kelas V sekolah dasar dalam bermain *gadget* ataupun *game online* disekolah.

c. Pengawasan pada anak saat penggunaan *gadget*

Peran orang tua sangat penting dalam pembentukan sikap dan kepribadian seorang anak, oleh karena ini orang tua harus mengawasi dan melakukan proses pendidikan karakter serta pola pikir terhadap anak secara informal, (Gloria Mariska, Surabaya). Pengawasan penggunaan *gadget* adalah salah satu pekerjaan penting yang harus dilakukan oleh orang tua yang tidak menginginkan karakter sosial pada anaknya mengalami pengikisan secara perlahan. Penelitian ini penggunaan *gadget* yang tidak terawasi dengan baik maka akan dapat memberikan potensi buruk yang berakibat pada pertumbuhan anak.

d. Hal-hal yang dioperasikan saat penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak dapat membuat bermacam banyak hal, seperti contoh pemanfaatan pada umumnya yaitu sebagai alat komunikasi antara 2 orang atau lebih yang berjarak cukup jauh (Laksmitha, 2016:121). Akan tetapi seiring dengan kemajuan dan kecanggihannya *gadget* kemungkinan besar digunakan untuk bermain *game online*. Penggunaan *gadget* dengan baik dan benar maka dapat mencapai tujuan perkembangan dan pertumbuhan karakter sosial pada anak, tetapi sebaliknya jika tidak bisa memanfaatkan *gadget* dengan baik maka anak akan banyak merasakan dampak negatifnya.

e. Pengaruh dari penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak dapat dipengaruhi oleh siapapun, diantaranya yaitu teman bermain dirumah, disekolahnya, atau anggota keluarganya sendiri (kakak, adik, dan kedua orang tuanya). Selain itu pengaruh penggunaan *gadget* juga dapat dilihat dari kecepatan berfikir, konsentrasi pada suatu hal dan lain sebagainya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua maka akan mengakibatkan lama dalam menentukan pilihan, susah berkonsentrasi dan tidak mudah dalam mengingat sesuatu dikutip dari (Gunawan & Adi Wiguna, 2009:228).

B. Game online

1. Pengertian *Game online*

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris, *game* artinya permainan dan *online* artinya adalah *daring* singkatan dari kata dalam jaringan. Permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga tercapilah kepuasan batin berikut adalah pengertian dari game (Ayunita, 2012:188). Pengertian *game online* sebenarnya adalah jenis *video game* yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet atau disebut dengan *online*, jadi apabila seseorang menginginkan permainan *game online* maka perangkat yang harus digunakan adalah perangkat yang memiliki koneksi atau terhubung dengan jaringan internet. Apabila tidak tersambung pada koneksi internet maka besar kemungkinan *game online* tidak dapat dimainkan, atau dengan arti lain bahwa *game* tersebut yang berjenis *offline*, pernyataan tersebut dikutip dari buku, (Darmawan, 2012:186).

Perbedaan antara jenis *game online* dengan *game offline* sebenarnya tidak begitu mencolok bagi para *gamers*, sebenarnya kedua jenis *game* ini hampir sama. *Game offline* atau *game* yang tidak memerlukan koneksi internet umumnya mudah dimainkan dan ditamatkan oleh *playernya*. Berbeda dengan *gameonline* pada umumnya cenderung susah dan lama untuk dimainkan tetapi menarik bagi *playernya* dengan alasan memacu *adrenaline* para

player sehingga membuat penasaran untuk menyelesaikan *game* tersebut. Beberapa alasan ini mungkin para pembuat *game online* maupun *offline* ingin membuat sebuah inovasi yang baru dalam dunia *game*. Inovasi tersebut tentunya bertujuan agar para *gamers* betah dan ketagihan dengan *game* hingga bertahun-tahun lamanya, semakin lama orang bermain *game* tersebut maka semakin besar pula keuntungan bagi para pembuat *game onlinenya*, (Darmawan, 2012:217).

Demikian dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah layanan atau permainan yang memberikan tantangan bagi para pemainnya atau disebut *player* untuk menjalankan sebuah misi yang nantinya apabila misi tersebut dapat diselesaikan mainkan *player* akan mendapatkan *reward*, atau naik menuju *level* yang lebih tinggi. *Game online* juga mengharuskan *playernya* untuk selalu terhubung dengan koneksi internet, apabila *disconnect* atau kecepatan koneksi internet tidak stabil maka *game* yang dimainkan juga akan macet atau akan tidak bisa dimainkan.

2. Macam-macam *game* yang dimainkan

Game online membiasakan pemain atau *playernya* untuk saling terhubung dengan *player* lain dalam sebuah koneksi internet pada *game* tersebut atau sosial media yang lain, demikian dapat dikatakan *online* atau tersambung dalam jaringan koneksi internet. Sehingga dengan adanya permainan *game* yang melibatkan lebih dari satu *player* akan menambahkan para *player* saling berkontak satu sama lain seperti contoh pukul memukul, tembak menembak, ada juga yang bermain sebagai *team* (Depikbud, 1990:669).

Dikutip dari (Laksmitha, 2016:152) *Game online* saat ini ada banyak sekali yang menawarkan fitur-fitur bagi para penggunanya, yang paling utama menawarkan *multiplayer* secara *offline* maupun *online* dengan tujuan untuk memberikan kesenangan batin bagi yang memainkan serta mampu membuat para pemainnya kecanduan dan lupa akan banyak hal terutama kejenuhan yang sedang melanda dirinya, ketika memainkan *game* tersebut para pemainnya akan mudah dibuat larut dalam jalan cerita, tampilan yang 3 dimensi pada *game* yang mempesona. *Game online* yang saat ini seringkali dimainkan oleh banyak orang yaitu:

- a. Mobile Legends. *Game* ini sedang menjadi *game* terpopuler di Indonesia. *Game* dengan genre MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara *online* membutuhkan koneksi internet, dalam pertandingan *game* tersebut akan dibagi menjadi 2 tim 5 lawan 5.
- b. PUBG Mobile. *Game* ini sebenarnya dirilis PC pada Maret 2017 dan sangat populer, hingga pada bulan Maret 2018, *tencent games* selaku *developer mobile* merilis PUBG versi *mobile* secara resmi dan langsung menjadi populer, sempat melewati kepopuleran *mobile legends*. *Game* PUBG saat ini sudah menjadi sebuah *game* yang wajib bagi kaum muda bahkan hampir sama seperti makanan pokok manusia, pernyataan *game* PUBG dikutip dari (Alan King, 2010:112-115).
- c. Free Fire Battle Grounds. *Game* ini dirilis pada Januari 2018 dan langsung meleset dan disukai banyak orang. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan *game* ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih.

- d. Clash Of Clans (COC). *Game* ini biasa disebut COC tetap selalu menjadi terbaik di jajarannya. *Game* ini berhasil menceritakan tentang strategi yang dilakukan untuk menyerang desa maupun *village* milik lawan agar bisa membangun sendiri.
- e. Lineage 2 Revolutions. *Game* yang baru diliris pada 14 Maret 2018 lalu ini adalah *game* legendaris yang sangat populer disekitar tahun 2010an, dan kini hadir versi terbaru dengan *dismartphone*, *game* dengan *genre massive multiplayer online role-playing game* (MMORPG) ini memiliki *gameplay* yang bagus dan grafis yang berkualitas tinggi (Laksmitha, 2016:162).

Simpulan dari macam jenis permainan yang dioperasikan oleh masyarakat Indonesia sendiri yang sampai sekarang ini masih selalu bertambah penggunaanya. *Game online* yang menjadi pilihan sekarang ini antara lain Mobile Legends, PUBG Mobile, dan Clash Of Clans dari ketiga *game* tersebut masyarakat dapat merasakan kepuasan batin dalam bermain *game*. Selain itu pemain juga mendapatkan kesempatan terbaru fiturnya atau hasil maksimal ketika pemain mampu tamat *level* dari *game* yang dimainkannya.

3. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Bermain *game online* memang menyenangkan dan membuat para *playernya* lupa dengan hal di sekitar. Pasiak (2012:233) bermain *game online* sekarang ini juga sudah dianggap biasa dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Sehingga dapat memberikan dampak positif bagi pemainnya:

- a. Menambah pengetahuan, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekolah, atau informasi yang masih awam bagi mereka bisa mereka tanya di *google*. Sehingga dapat mempermudah mereka dalam mencari sebuah informasi baik lingkup terkecil hingga terbesar, menurut (Alan King, 2010:140).
- b. Menambah teman dengan mudah, dengan memainkan *game online* tersebut maka anak dapat menemukan teman baru dari *game* yang dimainkan, baik teman yang berada dikota yang sama hingga teman baru yang berasal dari luar kota yang jangkauannya lebih jauh, dikutip dari (Zulfikar, 2011:102).
- c. Memberikan pengalaman baru bagi para *player*, karena *game* yang dimainkan akan memberikan lawan yang tingkat kesulitannya bervariasi, sehingga membuat *player* tambah semangat dalam mencapai *level* yang lebih tinggi (Gunawan & Adi Wiguna, 2009:218).

Akan tetapi, terlalu sering dalam bermain *game online* menimbulkan banyak masalah yang cukup serius terutama bagi anak-anak. Dampak negatif yang akan didapatkan sebagai berikut:

- a. Kecanduan *game online* yang dimainkan, dalam hal ini maka anak akan memprioritaskan waktunya untuk memainkan *game* tersebut. Sedangkan waktunya untuk belajar dan bersosialisasi dengan orang disekitar, akan mereka hiraukan lagi. Sehingga anak akan merasa kecanduan atau ketergantungan dengan permainan, walaupun sebenarnya seusianya tidak diperbolehkan memainkan *handphone* secara berlebihan dibandingkan

dengan belajar tetapi mereka tidak memperdulikan lagi dengan hal tersebut, (Pasiak, 2012:245-247).

- b. Penurunan kesehatan terutama efek radiasi bagi mata, ada baiknya siswa harus lebih berhati-hati dan bijaksana dalam menggunakan *handphone*, khususnya bagi para pelajar anak-anak, jika memang tidak terlalu memerlukan maka sebaiknya jangan dulu diberi kesempatan untuk mengoperasikan *handphone* secara berlebihan (Pasiak, 2012:248-250).
- c. Menurunkan konsentrasi sehingga malas dalam segala hal terutama tugas pokok sebagai seorang siswa atau pelajar yaitu belajar, berarti tingkat perhatian siswa terhadap segala penjelasan dan bimbingan belajar dari guru hanya di anggap tidak penting bagi anak atau siswa. Seharusnya sepenuhnya perhatian siswa diarahkan pada apa yang sedang mereka pelajari atau diajarkan oleh guru, tetapi sering kali *gadget* atau *game online* menyita sebagian besar waktu mereka, pernyataan tersebut dikutip dari (Zulfikar, 2011:202).

Berikut adalah beberapa dampak positif maupun negatif apabila anak terlalu sering memainkan *game* pada *gadgetnya*. *Game* yang dimainkan sedikit banyak akan memberikan dampak positif bagi anak, akan tetapi masih banyak pula bahaya yang lainnya, yang akan mengintai anak-anak yang sudah mengenal *game online*.

Simpulan dari beberapa dampak positif maupun negatif penggunaan *gadget* ketika digunakan untuk bermain *gameonline*. Apabila dilihat dari segi positifnya maka kita atau para pemain akan merasakan kelebihan dan manfaat

ketika kita memainkan *game* tersebut. Tetapi sebaliknya apabila kita berlebihan dalam memainkan *game* tersebut maka akan mungkin kita terkena serangan penyakit untuk indra pengelihatannya kita, selain itu juga akan berkurangnya waktu untuk berbaur serta bersosialisasi dengan masyarakat atau orang yang ada disekitar kita.

4. Cara Mengatasi Kebiasaan Bermain *GameOnline*

Darmawan (2012:117), berpendapat bahwa melalui pembuatan jadwal rutinitas sehari-hari secara teratur dan melakukan kegiatan positif, membulatkan keyakinan serta tekad untuk mengurangi intensitas bermain atau berhenti bermain. Membuat jadwal kapan harus mengoperasikan *handphone* kapan harus mengerjakan tugas ataupun kewajiban sehari-hari, dan kapan seharusnya beristirahat. Pembagian waktu dalam jadwal ini diharapkan mampu untuk menjaga kesehatan dan mengawasi atau membimbing belajar di rumah. Melakukan kegiatan positif ini dapat dilakukan diluar rumah seperti misal berolah raga, bermain dengan teman sebaya, berinteraksi dengan alam, atau masih banyak yang lainnya. Kegiatan positif tersebut dapat memberikan berbagai keuntungan bagi para *players game online* yang mempunyai tekad untuk menghentikan kebiasaannya bermain *game online*.

Ade (2016:23-27) berpendapat bahwa memperluas pertemanan atau mencari banyak kenalan akan mengurangi resiko seseorang pada kecanduan bermain *game*, Karena manusia ditakdirkan sebagai makhluk sosial, dengan demikian kita harus memperbanyak sosialisasi dengan orang disekitar kita,

belajar dan memahami kebiasaan orang lain, dan selalu berbuat baik dimanapun kita berada, kapanpun, dengan siapapun.

Menurut pendapat (Ega, 2012:27) Merancang target hidup, dengan merencanakan atau membuat target pencapaian hidup maka seseorang dapat mengatasi berbagai macam dampak negatif yang di perolehnya dari bermain *game online*. Suntikan motivasi dan semangat untuk mengejar cita-cita dan mengarahkan tujuan hidupnya, sehingga hidupnya tidak terbuang sia-sia dengan bermain *game*. Contoh singkat dari rancangan hidup, pada umur 25 tahun, saya harus memiliki penghasilan tetap, dan 5 tahun kemudian saat saya berumur 30 tahun saya harus memiliki rumah, kendaraan, dan berkeluarga.

5. Indikator Penggunaan *game online*

Sofyan Zulfikar (2011:202) berpendapat bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang ada pada *handphone* atau *gadget* yang sebelumnya sudah diinstall. *Game online* yang dimainkan secara berlebihan dapat memberikan berbagaimacam dampak negatif maupun positif. Tetapi sebaliknya jika *gadget* dimanfaatkan dengan benar maka tentu tidak akan memberikan dampak yang negatif bagi penggunanya. Indikator penggunaan *game online* adalah sebagai berikut:

a. Waktu penggunaan *game online*

Waktu bermain *game* selalu saja tidak dapat ditentukan. Ketika permainan belum tamat atau mati dengan demikian permainan tidak akan berhenti atau selesai. Aspek ini dapat mengukur kemampuan seorang

anak dalam manajemen waktunya yang baik atau tidak dalam sebuah *game online*, dikutip dari (Gardner, 2006:224).

b. Tempat penggunaan *game online*

Tempat bermain merupakan daerah khusus yang sengaja digunakan untuk melakukan sebuah permainan baik pada lingkungan sekitar tempat tinggal ataupun ditempat yang sudah dirancang sebelumnya, pendapat menurut (Sapora dan Mitchell, 2011:124). Tempat ketika seorang anak bermain juga mampu mempengaruhi anak untuk memainkan jenis-jenis *game* yang mungkin seharusnya mereka belum cukup umur untuk memainkannya. Tempat yang dikunjungi anak untuk bermain *game* juga akan mempengaruhi pada penentuan sikap maupun karakter anak tersebut.

c. Lawan bermain *game online*

Zulfikar (2011:208) mengungkapkan pendapatnya bahwa lawan bermain juga dapat diartikan sebuah teman dalam kehidupan nyata, karena anak akan mengajak teman-temannya untuk main bareng atau *mabar*. *Mabar* dalam hal ini adalah teman yang sering bermain bersama dan memainkan permainan yang sama. Bermain dengan teman yang baik atau buruk tentu akan mempengaruhi karakteristik anak.

d. Macam *game online* yang dimainkan

Macam *game online* dalam sebuah *gadget* seorang anak tidak bisa kita pastikan bahwa hanya ada satu *game* saja. Namun dapat dipastikan bahwa sebuah *game* dapat bersifat *online* ataupun *offline*. *Game* mampu

membuat anak jauh dari kehidupan yang sebenarnya mereka jalani (Laksmitha, 2016:155).

e. Pengaruh dari *game online*

Hardiyan (2017:86) berpendapat bahwa pengaruh *game* dapat kita lihat bersama dari ketika pemain akan bermain, saat memainkan, dan setelah memainkan permainan. Pengaruh disini ditunjukkan dari sikap anak setelah melakukan permainan. Ketika setelah bermain akan menunjukan kearah mana sikap anak pada saat itu apakah ke arah yang lebih baik atau ke arah yang tidak baik. Arah yang tidak baik dapat dilihat ketika kebiasaan anak berubah menjadi anak yang kecanduan dengan adanya sebuah *game* tersebut.

C. Karakter Sosial

1. Pengertian Karakter Sosial

Karakter merupakan akumulasi dari sifat, watak, dan juga kepribadian seseorang. Karakter yang dimiliki oleh seseorang pada dasarnya terbentuk melalui proses pembelajaran yang cukup panjang selain itu karakter pada setiap masing-masing individu jelas berbeda antara satu dengan yang lain, hal ini disebabkan karena pembentukan karakter bersangkutan dengan pola asuh orang tua terhadap anak serta lingkungan sekitar tempat tinggalnya juga menjadikan salah pendukung yang banyak memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter, (Pariwara, 2014:204).

Karakter manusia bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir. Lebih dari itu, karakter merupakan sebuah penanda suatu individu yang nantinya menjadi sebuah ciri khas pada diri masing-masing sehingga banyak orang lain yang menghafal dari karakter yang dimiliki oleh masing-masing individu, mengapa demikian seperti yang sudah tertera diatas bahwa pembentukan karakter juga mendapatkan dukungan dari lingkungan tempat tinggal mereka, dimana sejak lahir hingga tumbuh dan berkembang mereka dibesarkan di tempat tersebut. Selain itu karakter dibentuk melalui proses pembelajaran di beberapa tempat, seperti di rumah, sekolah, dan di lingkungan sekitar tempat tinggal, (Samani, 2014:211).

Pihak-pihak yang berperan penting dalam pembentukan karakter seseorang yaitu keluarga, guru, dan teman sebaya. Menurut Bije Widjajanto mengatakan bahwa kebiasaan seseorang terbentuk dari tindakan yang

dilakukan berulang-ulang setiap hari. Tindakan-tindakan tersebut pada awalnya disadari atau disengaja, tetapi karena begitu seringnya tindakan yang sama dilakukan maka pada akhirnya sering kali kebiasaan tersebut menjadi refleksi yang tidak disadari oleh orang yang bersangkutan, (Kurniawan, 2013:97).

Karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2018:101) adalah sifat, kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang yang lain. Karakter adalah nilai-nilai yang unik dan baik yang terlihat pada diri sendiri dan terbukti dengan perilaku yang dilakukan. Karakter secara koheren memancar dari hasil pola pikir, olah hati, olah rasa, dan karsa, serta olahraga, seseorang ataupun kelompok.

Karakter seseorang biasanya akan sejalan dengan perilakunya. Apabila seseorang selalu melakukan aktivitas yang baik seperti sopan dalam berbicara, suka menolong, ataupun menghargai sesama, maka kemungkinan besar karakter orang tersebut juga baik, akan tetapi jika perilaku seseorang buruk seperti suka mencela, suka berbohong, suka berkata yang tidak baik, maka kemungkinan besar karakter orang tersebut juga buruk. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Simpulan dari pengertian karakter adalah sifat atau watak yang menjadi sebuah ciri khas seorang individu. Karakter juga merupakan sebuah cerminan

dari pola pikir seseorang yang berubah menjadi akhlak atau budi pekerti seseorang. Pembentukan sebuah karakter dapat dipengaruhi oleh orang-orang disekitarnya yaitu kedua orang tuanya, teman-temannya serta lingkungan tempat tinggalnya.

2. Tujuan Pelaksanaan Pendidikan Karakter

Pembangunan karakter adalah usaha paling penting yang dilakukan oleh manusia, pembangunan karakter juga merupakan tujuan luar biasa dari sistem pendidikan yang benar (Adisusilo, 2014:62). Pendidikan keluarga maupun pendidikan dalam sekolah, orang tua, dan guru tetap sadar bahwa pembangunan karakter adalah tugas besar bagi mereka yang harus mereka lakukan.

David Adam mengemukakan pendapatnya dalam buku (Santrock, 2010:81) Bahwa pendidikan karakter diselenggarakan untuk mewujudkan manusia yang berakhlak mulia dan bermoral baik sehingga kelangsungan hidup dan perkembangan manusia dapat dijaga dan dipelihara. Tujuan pendidikan karakter diharapkan mampu mewujudkan upaya-upaya yang dapat dilakukan secara kolektif dari pihak keluarga, sekolah, pemerintah, masyarakat, media masa, dunia usaha dan lain sebagainya. Pernyataan penting yang disampaikan oleh tokoh dari Amerika Serikat dengan julukan tokoh spiritual berkulit hitam Dr. Martin Luther King menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk melahirkan insan yang cerdas dan berkarakter kuat atau *Intelligence plus character. "that is the goal of true education"*, (Adisusilo, 2014:178).

Pendidikan karakter yang sebenarnya mempunyai makna sebagai berikut dapat menciptakan manusia yang cerdas secara komprehensif, keseluruhan tersebut dapat mencakup aspek kecerdasan ganda, (Maksudin, 2013:23). Hasil penelitian Dr. Marvin Berkowitz dari University of Missouri-St. Louis menunjukkan peningkatan motivasi siswa sekolah dalam meraih prestasi akademik pada sekolah-sekolah yang menetapkan pendidikan karakter. Kelas-kelas yang secara komprehensif terlibat dalam pendidikan karakter menunjukkan penurunan drastis pada perilaku negatif siswa yang menghambat keberhasilan akademik, (Maksudin, 2013:28).

Simpulan dari tujuan pendidikan karakter yang ada disekolah yaitu untuk mewujudkan berbagai macam upaya yang dilakukan oleh sekolah dengan tujuan menciptakan manusia yang bermoral, akhlak baik, dan berbudi pekerti. Sehingga pendidikan karakter secara komprehensif harus dilakukan pada pendidikan formal maupun nonformal.

3. Membangun kerjasama dalam pelaksanaan pendidikan karakter

Keterlibatan orang tua adalah indikator utama bagi kesuksesan sekolah anaknya. Sekolah pada beberapa hal menetapkan standar yang tinggi pada pembelajaran dan bersikap membiarkan siswa dengan pekerjaannya mereka masing-masing. Ketika anak menjadi korban kenaklan teman sebayanya dan sekolah merespon keluhan dari orang tua siswa hal ini sangat membantu sekolah dalam melangsungkan kersama dalam pelaksanaan proses pendidikan karakter, (Maksudin, 2013:44).

Sekolah tradisional dapat menjadi sebuah sekolah komunitas sepanjang tahun yang menawarkan jasa reaksi pendidikan untuk siswa, orang tua, keluarga, anggota pendidik, dan lain sebagainya. Menurut sejarah sekolah dan keluarga adalah dua lembaga yang utama secara formatif membentuk nilai karakter bagi siswa maupun anak-anak pada umumnya. Bekerja lintas tujuan, mereka menempatkan anak-anak pada kegiatan yang beresiko. Bekerja bersama dalam banyak jalan yang telah terbukti mungkin, mereka memiliki potensi besar untuk menetapkan anak kita di jalan menuju keberhasilan sekolah dalam mencapai tujuan pelaksanaan pendidikan karakter yang baik serta dapat tercapainya kehidupan yang lebih baik di bandingkan dengan kehidupan orang tuanya, (Lickona, 2012:83).

Pencapaian karakter bangsa yang berpancasila, diperlukan individu yang berkarakter berpancasila pula. Secara psikologi karakter individu dimaknai sebagai hasil dari keterpaduan antara olah hati, olah rasa, olah raga, dan olah pikir. Karakter individu yang dijiwai oleh sila-sila pada pancasila, yang dikembangkan dari buku desain induk pembangunan karakter bangsa 2010-2025 (Pemerintah Republik Indonesia, 2010), yang dikutip dari (Samani, 2014:54). Antara lain sebagai berikut:

- a. Karakter yang bersumber dari olah hati yaitu beriman bertakwa, bersyukur, jujur, amanah, adil, tertib, sabar, disiplin, taat terhadap norma keagamaan, dan lain sebagainya.
- b. Karakter yang bersumber dari olah rasa yaitu kemanusiaan, saling menghargai satu sama lain, saling mengasihi, gotong royong,

kebersamaan, ramah, hormat, toleran, nasionalis, kerja keras, dan bangga dengan produk negaranya sendiri.

- c. Karakter yang bersumber dari olah raga antara lain bersih, sehat, ulet, sportif, tangguh, handal, kompetitif, kooperatif, dan gigih.
- d. Karakter yang bersumber dari olah pikir yaitu cerdas, kritis, kreatif, inovatif, produktif, berorientasi pada iptek dan reflektif.

Simpulan dari bentuk kerjasama sekolah dengan orang tua di rumah dalam berkoordinasi melaksanakan proses pendidikan karakter. Yaitu dengan mengharapkan orang tua untuk bersedia berpartisipasi, menegaskan kepada orang tua bahwa keluarga adalah pendidik karakter yang paling utama, menyediakan program tentang parenting dan berusaha untuk meningkatkan tingkat partisipasinya, melibatkan orang tua dalam perencanaan program pendidikan karakter baik di sekolah maupun di rumah, membentuk forum yang sedang berlangsung untuk orang tua, serta pengadaan pembentuk komite orang tua mengenai pendidikan karakter.

4. Indikator Karakter Sosial

Kurnia (2010:29) berpendapat mengenai karakter sosial bahwa karakter sosial merupakan sebuah kemampuan yang digunakan masing-masing individu ataupun semua orang untuk bersosialisasi dengan orang yang ada di sekitar kita. Karakter seorang individu bukanlah sesuatu yang dibawa sejak mereka lahir. Lebih dari itu, karakter merupakan sebuah penanda bagi seorang individu, yang nantinya menjadi sebuah ciri khas pada masing-masing. Sehingga banyak orang memiliki ciri khasnya sendiri-sendiri karena mereka

mempunyai sebuah karakternya masing-masing. Karakter juga dapat didukung dari lingkungan tempat dimana seorang individu dilahirkan dan diberikan pendidikan formal yang utama yaitu dari sebuah keluarga, (Samani, 2014:213). Indikator karakter sosial diantaranya adalah:

a. Retorika (Mempengaruhi orang lain)

Retorika adalah penggunaan bahasa untuk mempengaruhi orang lain untuk melaksanakan tindakan tertentu menurut (Rahmawati, 2016:13). Selain itu retorika yang dapat mempengaruhi orang lain yaitu dengan menggunakan gerak tubuh yang bisa mempengaruhi karakter seseorang. Pada penelitian ini retorika yang dimaksud yaitu sesuatu yang dapat mempengaruhi karakter sosial seorang anak.

b. Peduli terhadap orang lain

Peduli terhadap sesama, selain itu juga peduli kepada orang-orang disekitar kita yang sedang terkena musibah dan membutuhkan bantuan. Berikut merupakan sebuah karakter yang baik yang terdapat pada seorang individu. Pada penelitian ini memfokuskan pada kepedulian pada diri sendiri yang merupakan sebuah kemampuan dalam melatih rasa peka atau peduli yang bersumber dari hati kecil kita masing-masing.

c. Toleransi terhadap orang lain

Toleran serta mentolerin antar sesama. Sebuah sikap yang sangat dibutuhkan ketika proses berinteraksi terhadap orang lain. Jika kita tidak menghargai orang lain, orang yang ada disekitar kita maka kita juga akan kembali kediri kita masing-masing.

d. Eksplanasi (Memberikan informasi)

Eksplanasi merupakan penggunaan bahasa maupun olah gerak tubuh kepada seorang individu guna menyampaikan sebuah informasi yang sedang dibutuhkan. Eksplanasi juga mampu memberikan efek timbal balik sebuah interaksi aktif antar sesama individu yang sama-sama membutuhkan informasi yang lebih dari sumber yang lain.

e. Bertanggungjawab

Tanggungjawab adalah suatu sikap yang harus kita tanamkan sejak usia dini. Ketika melakukan sebuah tindakan, kewajiban yang kita lakukan, apapun itu, bahkan jika kita sampai melakukan sebuah kesalahan yang tidak seharusnya, sikap yang utama adalah bertanggungjawab, entah itu pada diri sendiri maupun pada orang lain. Karena segala macam apapun bentuk perbuatan pasti akan dipertanggungjawabkan.

D. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tentang penggunaan *gadget* dan *game online* adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ihsan Hakikin (2017), yang membahas tentang *gadget*. Judul penelitian yang diangkat “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap perilaku Sosial santri Al-Luqmaniyyah”, hasil dari penelitian dapat menunjukkan perubahan pada perilaku sosial siswa, yang dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*.
2. Penelitian tentang *game online* ditulis oleh Gery Fernando (2018) dengan judul “Hubungan bermain *Game online* dengan Perilaku Sosial dan Prestasi

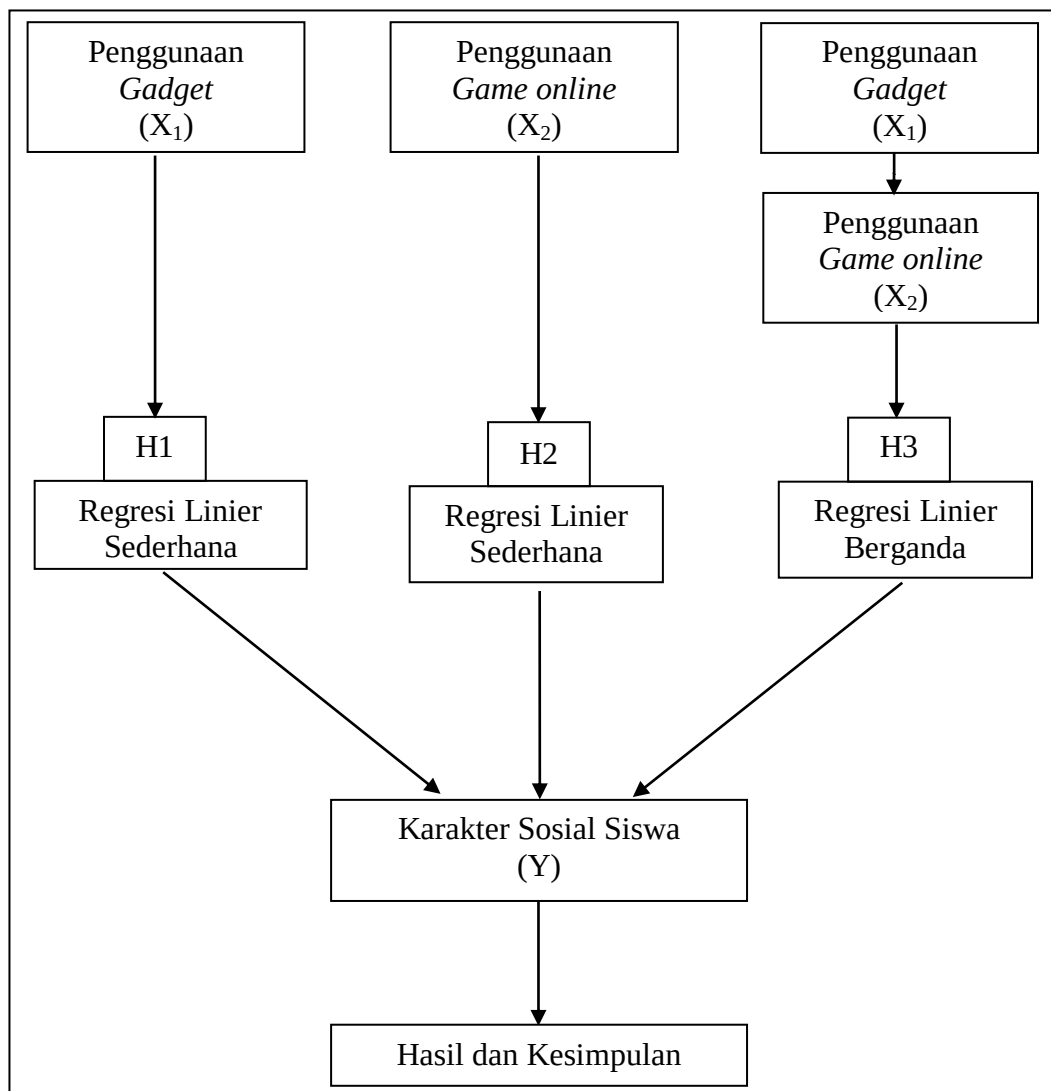
Belajar”. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada peningkatan prestasi belajar. Pengaruh yang besar dapat diperoleh apabila pengurangan penggunaan permainan *game online*.

3. Penelitian tentang Karakter Sosial yang ditulis oleh Bagus Subhi(2016), mengangkat judul “Implementasi Pendidikan Karakter dalam membentuk Sikap Sosial peserta didik melalui pembelajaran IPS Terpadu” penelitian di SMP Negeri 1 Purwosari, hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan pendidikan karakter yang dilaksanakan pada saat penelitian. Berdasarkan data nilai rata-rata afektif dari setiap siswa yang meningkat dari rata-rata nilai angka 67,5 nilai masih C meningkat menjadi A dengan nilai angka rata-rata 82. Nilai tersebut mencapai ketuntasan yang ditetapkan, yaitu minimal nilai angka 76-81 yang mencapai nilai huruf (B).

Perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah terletak pada subvariabelnya yang digunakan. Subvariabel yang digunakan oleh penulis lain yaitu perilaku sosial santri Al-Luqmaniyyah yang dipengaruhi dengan penggunaan *gadget*, prestasi belajar siswa yang akan terpengaruh dengan permainan *game online*, dan pembentukan karakter sosial melalui pembelajaran IPS Terpadu pada siswa SMP. Sedangkan subvariabel yang diangkat oleh penulis yaitu karakter sosial siswa. Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu hubungan penggunaan *gadget* dan *game online* yang akan mempengaruhi karakter sosial siswa.

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat melalui bagan di bawah ini:



Gambar1. Alur Kerangka Pikir Penelitian

Gambar di atas menunjukkan Uji Hipotesis 1, 2, dan 3. Sebagai berikut H1 Hubungan antara Penggunaan *Gadget*(X₁) dengan Karakter Sosial (Y), H2 Hubungan antara Penggunaan *Game Online* (X₂) dengan Karakter Sosial (Y), dan H3 yaitu Hubungan antara Penggunaan *Gadget* (X₁) dan Penggunaan *Game Online* (X₂) dengan Karakter Sosial (Y) Siswa Kelas V se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Magelang Kabupaten Magelang.

Beberapa hal dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan, yaitu kecerdasan atau kemampuan berfikir setiap masing-masing peserta didik, bakat serta minat dari peserta didik, kemampuan serta gaya belajar siswa yang digunakan, metode yang digunakan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran, pribadi dan sikap dari masing-masing guru yang mentransfer ilmu pengetahuan, suasana maupun kondisi yang terdapat di ruang kelas, serta kompetensi yang dimiliki oleh masing-masing guru. Menurut Malik (2012:37) Guru harus mampu mengatur siswa untuk patuh dan menanamkan paradigma bahwa guru di kelas berperan sebagai sumber informasi, selayaknya meningkatkan kinerjanya dengan metode atau model pembelajaran yang bervariasi, guru juga diharapkan mampu bersikap tegas terhadap siswa/siswi yang mengoprasikan *gadget*nya di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Agar siswa dapat patuh dan menurut oleh guru yang mengajar, guru disini wajib melakukan tindakan lanjutan seperti menyita *gadget*, selain itu guru juga memberikan surat panggilan kepada wali murid guna untuk koordinasi dalam mendidik anak di dalam lingkungan sekolah maupun di rumah.

Masalah tersebut dapat dipengaruhi bahkan dihilangkan secara berkala yaitu dengan mengupayakan jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan sebuah pembelajaran ilmu-ilmu sosial pada pembelajaran yang lebih tepatnya dalam membangkitkan semangat siswa dalam bersosialisasi, interaksi, dan komunikasi kepada sesama siswa, teman sebaya, guru dan orang tua ataupun masyarakat di sekitar tempat tinggal mereka. Demikian penyelenggaraan pendidikan karakter sosial pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada kelas

V sekolah dasar diduga dapat memberikan pengaruh perkembangan siswa dalam melakukan kegiatan sosial yang sesuai dengan adat dan tradisi di tempat tinggalnya, sehingga terhindar dari kecanduan *game online* atau *gadget* yang mereka gunakan.

F. Hipotesis Penelitian

Pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap karakter sosial siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang, maka hipotesisnya:

1. Terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan karakter sosial siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.
2. Terdapat hubungan antara penggunaan *game online* dengan karakter sosial siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.
3. Terdapat hubungan antara penggunaan *gadget*, dan *game online* dengan karakter sosial siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian hubungan (*korelasi*) adalah penelitian dengan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Pendekatan kualitatif yaitu suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih. (Sukardi, 2009:166).

Adanya hubungan dan tingkat variabel ini penting karena dengan mengetahui tingkat hubungan yang ada, peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini akan diteliti hubungan dalam Penggunaan *Gadget* dan *Game Online* dengan Karakter Sosial siswa Sekolah Dasar. Hasil yang diharapkan hanya merupakan gambaran dari hubungan Penggunaan *Gadget* dan *Game Online* dengan Karakter Sosial Siswadan tidak dapat berlaku pada tempat lain, artinya gambaran ini hanya terbatas di beberapa Sekolah Dasar sesuai dengan sampel yang ada di beberapa sekolah di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Jenis penelitian ini biasanya melibatkan ukuran statis/tingkat hubungan yang disebut dengan korelasi (Millan & Schumacher, dalam Syamsuddin & Vismaia, 2009:25). Maksud dari peneliti adalah hubungan antara variabel dependen dan variabel independen. Variabel dependen sering disebut dengan variabel terikat

yaitu variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas atau disebut variabel independen. Penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu penggunaan *gadget* dan penggunaan *game online* adalah variabel bebas (independen), yang mempengaruhi variabel terikat (dependen) adalah karakter sosial siswa.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2008:60) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutrisno Hadi (dalam Arikunto, 2006:116) mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi dan menyatakan variabel sebagai objek penelitian yang bervariasi.

Penulis mengambil judul “Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* dan *Game online* dengan Karakter Sosial Siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang”. Berdasarkan judul tersebut diidentifikasi terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat yaitu:

1. Variabel Bebas atau *Independent Variable* (X_1, X_2) adalah yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan *gadget* dan penggunaan *game online*.
2. Variabel Terikat atau *Dependent Variable* (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah karakter sosial.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Penggunaan *Gadget,gadget* adalah media atau perangkat komunikasi *portable* yang dapat digunakan oleh banyak orang, dengan kecanggihan didalamnya yang semakin berkembang dan lebih canggih dari alat komunikasi konvensional sebelumnya. Penggunaan *gadget* pada siswa meliputi antara lain: 1) Waktu penggunaan *gadget*, 2) Tempat penggunaan *gadget*, 3) Pengawasan ketika menggunakan *gadget*, 4) Hal yang dioperasikan pada saat menggunakan *gadget*, 5) Pengaruh dari penggunaan *gadget* itu sendiri.
2. Penggunaan *Game Online*, definisi *game online* adalah sebuah layanan atau permainan yang memberikan tantangan bagi *player* untuk menjalankan sebuah misi, yang apabila misi tersebut dapat diselesaikan *player* akan mendapatkan *reward*, dan naik menuju *level* yang lebih tinggi. Penggunaan *game online* siswa SD pada umumnya meliputi aspek: 1) Waktu bermain *game online*, 2) Tempat bermain *game online*, 3) Lawan maupun kawan saat bermain *game online*, 4) Macam jenis *game online* yang dimainkan, 5) Pengaruh dari *game online*.
3. Karakter Sosial, adalah sifat atau watak yang menjadi sebuah ciri khas seorang individu. Karakter juga merupakan sebuah cerminan dari pola pikir seseorang yang berubah menjadi akhlak atau budi pekerti seseorang. Aspek karakter sosial pada siswa meliputi antara lain: 1) Retorika (Mempengaruhi orang lain), 2) Peduli terhadap orang lain, 3) Toleransi terhadap orang lain, 4) Ekspansi (Memberikan informasi), 5) Bertanggungjawab.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono, (2008:297) populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah Seluruh Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang dengan jumlah 239siswa sumber yang diperoleh dari (Dapodik, 2018:28).

Populasi pada penelitian ini dikhususkan siswa kelas V SD Negeri atau setara dengan anak usia 13-15 tahun, dengan alasan memilih anak seusia tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Moentessori dalam Soeyanto (2005:275) yakni pada deriode ini disebut sebagai periode penemuan diri dan kepekaan sosial yang jelas berkaitan dengan tujuan penelitian ini. Alasan untuk memilih *game online* karena melihat jenis permainannya yaitu peperangan dan pertarungan telah terjadi fenomena serta dampak yang disebutkan dari berbagai macam sumber bahwa permainan tersebut paling digemari dikalangan remaja dan anak-anak(Sekaran, 2010:206). Berikut adalah tabel nama sekolah yang termasuk dalam gugus Ki Hajar Dewantoro, tabel tersebut dibuat berdasarkan observasi ke sekolah.

Tabel 1.
Nama SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro

No	Nama sekolah	Jumlah siswa kelas 5
1.	SD Negeri Kaligoro1	23
2.	SD Negeri Kaligoro 2	22
3.	SD Negeri Kaligoro 3	43
4.	SD Negeri Kaligoro 5	35
5.	SD Negeri Kaligoro 6	17
6.	SD Negeri Pasuruhan 1	27
7.	SD Negeri Pasuruhan 2	29
8.	SD Negeri Soroyudan	43
Jumlah		239

2. Sampel

Sampel dalam penelitian adalah suatu bagian dari populasi. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Arikunto (2006:131) bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel (contoh) yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Sampel pada penelitian ini adalah 72 siswa.

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang secara umum terbagi menjadi dua macam yaitu probability sampling dan non probability sampling. Sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan tujuan tertentu. Penentuan sekolah sebagai subjek penelitian ditentukan dengan melihat prestasi akademik sekolah yang berada diposisi terendah dan posisi tertinggi yaitu SD Negeri Soroyudan dengan jumlah siswa kelas V adalah 43 siswa dan sekolah tertinggi SD Negeri Pasuruhan 2 dengan jumlah siswa 29 siswa. Penentuan sampel ditentukan 30% dari populasi yaitu $30\% \times 239 = 72$ sampel, hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2006:135)

Adapun pihak lain sebagai informan yang akan dilakukan penarikan melalui *Kuesioner* (angket) yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyuan Kabupaten Magelang.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu pernyataan tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Menurut Sugiyono (2013:2) metode pengumpulan data merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Perolehan data pada penelitian ini menggunakan metode angket dan observasi di beberapa sekolah daerah Kecamatan Mertoyudan.

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Menurut Sugiyono (2012: 128) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Tujuan penyebaran angket adalah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Disamping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta. Diharapkan dari angket ini peneliti dapat menggali banyak informasi dari subjek berkaitan dengan masalah penelitian yang menjadi fokus utama pada penelitian ini.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif jawaban (*option*) yang tinggal dipilih oleh responden. Responden bisa memberikan jawaban atau respon

lain kecuali yang telah tersedia sebagai alternatif jawaban. Skala yang digunakan dalam angket ini menggunakan skala *likert*.

Sugiyono (2008:134), skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Fenomena sosial disini telah ditetapkan sebagai variabel penelitian. Lebih lanjut Sugiyono (2008:136) menjelaskan dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan maupun pernyataan.

Pernyataan yang dijawab oleh responden mendapat nilai sesuai dengan alternatif jawaban yang bersangkutan. Kriteria penilaian dari pernyataan tersebut memiliki 4 alternatif jawaban, yaitu untuk pernyataan positif mempunyai nilai sebagai berikut, Selalu=4, Sering=3, Kadang-kadang=2, dan Tidak Pernah=1. Sedangkan untuk pernyataan negatif mempunyai nilai sebagai berikut, Selalu=1, sering=2, Kadang-kadang=3, dan Tidak pernah=4. Berikut digambarkan rentang skala pada model *Likert*:

Tabel 2. Rentang Skala Likert

Pertanyaan sikap	Sangat baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

[Sumber: Syaodih (2007:240)]

2. Dokumentasi

Nana (2005:133) menyatakan bahwa studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku mengenai pendapat, dalil yang berhubungan dengan masalah

penyelidikan. Pada penelitian ini, dokumentasi yang akan dilakukan adalah dengan mengumpulkan data dari sekolah yang berkaitan dengan kepribadian siswa, pengasuhan orang tua siswa diantaranya daftar nama siswa, foto kegiatan, catatan harian guru dan dokumen lainnya yang ada disekolah.

F. Instrumen Penelitian

1. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen perlu dilakukan sebelum melakukan penelitian. Hal ini dimaksudkan supaya instrumen yang akan digunakan dalam mengukur variabel memiliki validitas dan reliabilitas yang sesuai dengan ketentuan. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut telah melalui uji reliabilitas. Untuk melaksanakan uji instrumen dalam penelitian ini, akan mengambil responden diluar sampel, responden penelitian sebanyak 32 siswa kelas V (lima) Sekolah Dasar di Kecamatan Martoyuan Kabupaten Magelang.

2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

a. Kisi-kisi angket Penggunaan *Gadget*

Kisi-kisi inimerupakan instrumen yang berisikan tentang penggunaan *gadget*. Pedoman observasi mengenai penggunaan *gadget* menunjukkan beberapa item positif (+) dan terdapat item negatif (-).

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penggunaan *Gadget*

Variabel	Indikator	Nomor Item		
		(+)	(-)	Jml
Penggunaan <i>Gadget</i> (X ₁)	Waktu penggunaan <i>gadget</i>	1,2,3	4	4
	Tempat penggunaan <i>gadget</i>	5	6,7	3
	Pengawasaan penggunaan <i>gadget</i>	8,9,10	11,12	5
	Hal-hal yang dioprasionalkan	13,14	15,16	4
	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i>	17,18,19	20	4
Jumlah				20

b. Kisi-kisi angket Penggunaan *Game online*

Kisi-kisi ini merupakan instrumen yang berisikan tentang penggunaan *game online*. Pada pedoman observasi mengenai penggunaan *game online* terdapat beberapa item positif (+) dan terdapat item negatif (-).

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penggunaan *Game Online*

Variabel	Indikator	Nomor Item		
		(+)	(-)	Jml
Penggunaan <i>Game Online</i> (X ₂)	Waktu bermain <i>game online</i>	1,2	3,4	4
	Tempat bermain <i>game online</i>	5,6	7, 8	4
	Lawan bermain <i>game online</i>	9,10	11	3
	Macam <i>game online</i> yang dimainkan	12, 13,14	15	4
	Pengaruh dari <i>game online</i>	17, 18	16,19,20	5
Jumlah				20

c. Kisi-kisi angket Karakter Sosial

Kisi-kisi ini merupakan instrumen yang berisikan tentang karakter sosial pada anak. Pada pedoman observasi mengenai karakter sosial siswa terdapat beberapa item positif (+) dan terdapat item negatif (-).

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Karakter Sosial

Variabel	Indikator	Nomor Item		
		(+)	(-)	Jml
Karakter Sosial (Y)	Retorika (Mempengaruhi orang lain)	1,2	3,4	4
	Peduli terhadap orang lain	5,6	7	3
	Toleransi terhadap orang lain	8,9, 10,11	12,13	6
	Eksplanasi (Memberikan informasi)	14,15	16	3
	Bertanggung jawab	17,18	19,20	4
Jumlah				20

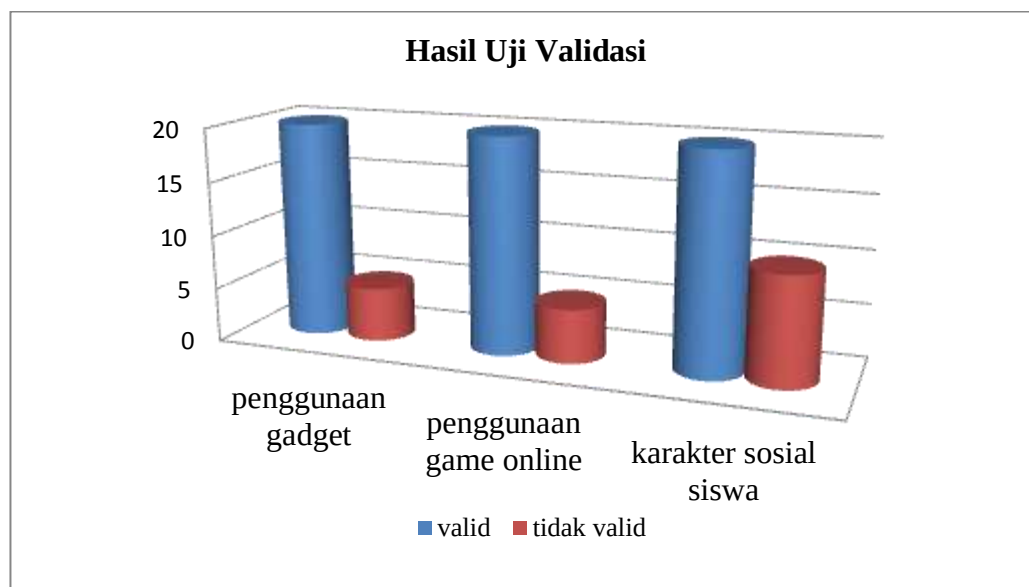
G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas instrumen yang akan digunakan adalah validitas konstruk (*construct validity*). Pengujian validitas konstruk berguna untuk mengetahui sejauh mana kecocokan konstruksi tiap-tiap butir untuk mewakili variabel. Uji coba instrument berupa angket dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Sukorejo 2 yang dipilih menjadi sekolah sebagai tempat uji coba instrument.

Hasil analisi uji validasi yang dilakukan, diketahui untuk butir 80 soal yang terdiri dari 3 angket yaitu 25 soal penggunaan *gadget*, 25 penggunaan *game online*, dan 30 karakter sosial. Selain itu peneliti juga melakukan uji ahli atau *expert judgment* kepada guru atau pihak terkait di sekolah yaitu Mariyati, S.Pd. SD. dan yang kedua kepada dosen atau ahli yaitu Ari Suryawan, M.Pd.

Hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa item soal mayoritas valid dan ada pula beberapa item soal yang sudah dihapus karena tidak valid. Hasil uji validasi dapat dilihat pada digram sebagai berikut:



Gambar2.
Hasil Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas melalui bantuan program komputer atau *Software SPSS 24.00 for windows* dari item yang tidak valid dihapus dan tidak digunakan dalam penelitian. Hasil pengujian validitas dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6.
Hasil Uji Validitas Variabel X_1 , X_2 , Y

Variabel	Item valid	Item tidak valid
Penggunaan <i>gadget</i> (X_1)	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 25.	5, 8, 16, 19, 22.
Penggunaan <i>game online</i> (X_2)	1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25,	2, 8, 12, 14, 21
Karakter Sosial (Y)	1, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 30	2, 6, 9, 12, 15, 17, 20, 24, 25, 29
Jumlah	60	20

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil yang relatif sama (Azwar, 2000:3).

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat atau instrumen pengumpulan data yang digunakan mampu menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan, kestabilan, serta tingkat konsistensi dalam mengungkapkan gejala tertentu. Penggunaan pengujian reliabilitas oleh peneliti adalah untuk menilai konsistensi pada objek dan data, apakah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Formula *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan bantuan program komputer atau *Software SPSS 24.00 for windows*.

Tabel 7.
Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan *Gadget* (X_1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,912	20

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh data perbandingan r_{hitung} sebesar 0,912 yang berarti lebih besar dari pada r_{tabel} sebesar 0,422. Dengan demikian dari hasil r_{hitung} dibandingkan r_{tabel} diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka semua butir soal dinyatakan sudah reliabel.

Tabel 8.
Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan *Game Online* (X_2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,867	20

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh data perbandingan r_{hitung} sebesar 0,867 yang berarti lebih besar dari

pada r_{tabel} sebesar 0,422. Dengan demikian dari hasil r_{hitung} dibandingkan r_{tabel} diperoleh $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka semua butir soal dinyatakan sudah reliabel.

Tabel 9.
Hasil Uji Reliabilitas Karakter Sosial (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,925	20

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh data perbandingan r_{hitung} sebesar 0,925 yang berarti lebih besar dari pada r_{tabel} sebesar 0,422. Dengan demikian dari hasil r_{hitung} dibandingkan r_{tabel} diperoleh $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka semua butir soal dinyatakan sudah reliabel.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian dimulai dari persiapan awal penelitian sampai dengan penyusunan laporan akhir. Sebagaimana sumber rujukan peneliti mengacu pada tahapan penelitian yang diungkapkan oleh Arikunto (2002:122), yaitu:

1. Pembuatan rancangan penelitian, langkah-langkah dalam tahapan ini adalah memilih masalah, studi pendahuluan, merumuskan masalah, merumuskan anggapan dasar, memilih pendekatan dan menentukan variabel.
2. Pelaksanaan penelitian, langkah dalam tahapan ini adalah menentukan dan menyusun instrumen, mengumpulkan data, analisis data kemudian menarik kesimpulan.
3. Pembuatan laporan penelitian, pada tahapan ini peneliti menulis laporan sesuai dengan data yang telah didapatkan.

I. Metode Analisis Data

Analisis kuantitatif adalah analisis data dalam bentuk angka-angka yang pembahasannya melalui penghitungan statistik berdasarkan jawaban kuesioner dari responden. Hasil penghitungan dari skor atau nilai tersebut kemudian dalam analisis statistik yang dilakukan dengan bantuan program *SPSS 24.00 for windows* untuk membuktikan hubungan variabel penelitian, dengan melakukan uji data sebagai uji asumsi klasik.

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji asumsi klasik harus dilakukan untuk menguji layak atau tidaknya model analisis regresi yang digunakan dalam penelitian. Uji asumsi klasik meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Gunawan (2013: 78) menyampaikan bahwa normalitas dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikansi (α) tertentu (biasanya $\alpha = 0,05$ atau $\alpha = 0,01$). Sebaliknya jika hasil uji signifikan maka normalitas data tidak terpenuhi. Cara mengetahui signifikan atau tidak signifikan hasil uji normalitas adalah memperlihatkan bilangan pada kolom signifikansi (*Sig.*). Untuk menetapkan kenormalan, kriteria yang berlaku adalah sebagai berikut:

- 1) Tetapkan taraf signifikansi uji misalnya $\alpha = 0,05$.
- 2) Bandingkan p dengan taraf signifikansinya yang diperoleh.

- 3) Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 4) Jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$, maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinieritas yaitu adanya hubungan linier antar variabel independen dalam model regresi. Analisis multikolinieritas menggunakan bantuan *SPSS 24.00for windows*. Jika variabel independen saling berkorelasi di atas 0,09 maka hal tersebut mengidentifikasi terjadinya multikolinieritas. Model regresi mensyaratkan tidak terjadinya multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji ada tidaknya kesamaan varian yang terjadi dalam model regresi dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi mensyaratkan tidak terjadi heteroskedastisitas. Uji ini dilakukan menggunakan bantuan *software statistik SPSS 24.00for windows*.

d. Uji Autokorelasi

Autokorelasi adalah keadaan dimana terjadinya korelasi dari residual pada pengamatan satu dengan pengamatan yang lain yang disusun menurut urutan waktu. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak terjadi masalah autokorelasi. Akibat adanya autokorelasi adalah varian sampel tidak dapat

menggambarkan varian populasinya. Untuk menguji ada tidaknya autokorelasi dilakukan dengan uji *Durbin-Waston* dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) $d_U < d < 4-d_U$ maka H_0 diterima yang artinya tidak terjadi autokorelasi
- 2) $d < d_L$ atau $d > 4-d_L$ maka H_0 ditolak, karena terjadi autokorelasi.
- 3) $d_L < d < 4-d_L$ atau $4-d_U < d < 4-d_L$, maka tidak ada kesimpulan.

Taraf signifikansi menggunakan 0,05. Nilai d_L (*Drubin Lower*) dan d_U (*Drubin Upper*) dapat dilihat pada tabel *Durbin-Watson*.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji regresi sederhana dan uji regresi ganda.

2. Uji Hipotesis

a. Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana digunakan untuk menguji atau memprediksi pengaruh satu variabel bebas (*independen*) terhadap variabel terikat (*dependen*), apakah pengaruhnya signifikan atau tidak. Maka untuk mengetahui hubungan komunikasi keluarga dengan kecerdasan linguistik siswa dan hubungan lingkungan bermain dengan kecerdasan linguistik siswa menggunakan uji regresi sederhana. Tahap-tahap pengujian uji regresi sederhana, yaitu:

- 1) Menentukan formulasi hipotesis.

$H_0 : b_1 = 0$ artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

$H_a : b_1 \neq 0$ artinya variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

- 2) Menentukan signifikansi. Taraf signifikansi menggunakan 0,05.

Nilai signifikansi ($P \text{ value}$) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Nilai signifikansi ($P \text{ value}$) $\leq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

- 3) Menentukan t_{hitung}

- 4) Menentukan t_{tabel}

- 5) Kriteria pengujian

H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_0 diterima jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$

b. Uji Regresi Berganda

Uji regresi berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara serentak terhadap variabel dependen, apakah pengaruhnya signifikan atau tidak. Uji regresi berganda dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hubungan komunikasi keluarga dan lingkungan bermain dengan kecerdasan linguistik siswa. Tahap-tahap pengujian uji t, yaitu:

- 1) Menentukan formulasi hipotesis.

$H_0 : b_1 = 0$, artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

$H_a : b_1 \neq 0$, artinya variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

- 2) Menentukan signifikansi. Taraf signifikansi menggunakan 0,05.

Nilai signifikansi ($P\ value$) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Nilai signifikansi ($P\ value$) $\leq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

- 3) Menentukan F_{hitung}

- 4) Menentukan F_{tabel}

- 5) Pengambilan Keputusan

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima

$F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uji hipotesis penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kesimpulan teoritis

Secara teoritis dapat disimpulkan bahwa 1) Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dan berlebihan akan benar berdampak pada karakter sosial siswa. 2) Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dan berlebihan akan benar berdampak pada karakter sosial siswa. 3) Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama yang tidak terkontrol dan berlebihan akan benar berdampak pada karakter sosial siswa. **Penggunaan *gadget*** yang aspeknya: waktu penggunaan *gadget*, tempat penggunaan *gadget*, pengawasaan penggunaan *gadget*, hal-hal yang dioperasikan, pengaruh penggunaan *gadget*. **Penggunaan *game online*** yang aspeknya waktu bermain *game online*, tempat bermain *game online*, lawan bermain *game online*, macam *game online* yang dimainkan, Pengaruh dari *game online* mampu meningkatkan kemampuan. Mampu memberikan hubungan peninggaktan kualitas pada **karakter social** siswa yang aspeknya: retorika (mempengaruhi orang lain), peduli terhadap orang lain, toleransi terhadap orang lain, eksplanasi (memberikan informasi), bertanggung jawab.

2. Kesimpulan praktis.

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan: 1) Terdapat hubungan yang negatif dan tidak signifikan antara penggunaan gadget dengan dengan karakter sosial siswakelas V Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Megelang dengan nilai $r = 0,026$ dan nilai sumbangan relatif 19%. 2) Terdapat hubungan yang negatif dan tidak signifikan antarpenggunaan *game online* dengan dengan karakter sosial siswa dengan nilai $r = 0,050$ dan sumbangan relative 0,3%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dan berlebihan akan benar berdampak pada karakter sosial siswa. 3) Terdapat hubungan yang negatif dan tidak signifikan antara penggunaan *gadget* dan *game online* dengan dengan karakter sosial siswakelas V Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Megelang dengan nilai $r = 0,076$ dan nilai sumbangan relatif 10,6%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama yang tidak terkontrol dan berlebihan akan benar berdampak pada karakter sosial siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan untuk meningkatkan karakter sosial siswa, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Peran keluarga terutama orang tua yang sangat dibutuhkan dalam pengawasan kepada anaknya pada saat anak membutuhkan perhatian dan kasih sayang yang lebih dari orang terdekatnya yaitu kedua orang tuanya, sehingga anak akan

merasakan pendidikan informal yang layak dan sempurna dari sebuah keluarga.

2. Penggunaan *gadget* pada anak harus selalu diawasi dan diarahkan menuju hal yang baik oleh kedua orang tuanya. Sehingga nantinya dalam pemanfaatan penggunaan *gadget* anak tidak salah dalam memilah dan memilih fungsi dan kegunaan *gadget* secara lebih baik. Karena apabila anak tidak dalam pengawasan saat mengoperasikan *gadget* maka dengan bebas anak akan mengakses hal-hal yang semestinya tidak boleh diakses oleh mereka sebelumnya.
3. Penggunaan atau permainan *game online* harus selalu dalam pengawasan orang-orang terdekatnya entah itu kedua orang tuanya maupun seluruh kerabat terdekat nya, karena dalam hal ini penggunaan atau permainan *game online* yang berlebihan akan berakibat pada kecanduan dan akhirnya akan berpengaruh pada karakter sosial siswa kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Holis. 2016. *Belajar Melalui Bermain untuk Perkembangan Kreatifitas dan Kognitif Anak Usia Dini*. Journal Pendidikan Universitas Garut. Vol.09;No 01; 2016; 23-27.
- Adisusilo. 2014. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Alan King, Laura. 2010. *Teknologi dan Perkembangannya serta Efek pada Semester*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Arif Rahman. 2010. *Psikologi Umum Peserta Didik*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ayunita. 2012. *Ekses Negatif Network. Centric World*. Jakarta: PT. Indeks.
- Dapodikdasmen. 2018. *Data Peserta didik SD se-Kecamatan Mertoyudan Kab Magelang*. Magelang: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- Darmawan. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ega, Hanindia. 2012. *Monstessori untuk Anak Prasekolah*. Jakarta : Pustaka Delaprasta.
- Gardner, Howard. 2006. *Kecerdasan Majemuk*. Batam: Interaksa.
- Gloria, Mariska. 2014. *Proses Komunikasi Orang tua pada Keluarga dengan Ibu dan Ayah di rumah*. Journal Universitas Kristen Petra, Surabaya Vol 2. No 1 Tahun 2014.
- Gunawan, Adi Wiguna. 2009. *Born to be a Genius*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamam Malik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hardiyanto, Fahry. 2017. *Pengaruh Positif dan Negatif Kemajuan IPTEK bagi anak*. Yogyakarta: CV. Adi Offset.

- Ilham. 2011. *Gadget makanan apa itu*. www.kompasiana.com, 6.
- Jasmine, Julia. 2015. *Metode Mengajar Multiple Inteligences*. Jakarta: Nuasa Cendikia.
- Kurnia, Rita. 2010. *Program Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendekia Islam.
- Laksmitha, Setiadevi. 2016, September 4. Kompasiana. Dipetik Maret 5, 2019, dari Beyond Blogging: <http://Kompasiana.com>
- Keminfo(Kementrian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia), 2011.*Riset Digital Marketing Emarketer*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan. 2013. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lickona. 2012. *Charakter Matters*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Maksudin. 2013. *Pendidikan Karakter nondikotomik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mitchell, Sapora. 2011. *Beraksi dengan Kreasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Multahada. 2010. *Penggunaan Internet dan Perkembangan Anak*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
- Osland. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Radja Grafindo Persada.
- Pariwara. 2014. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif baru*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Pasaik. 2012. *Brain Based Teaching*. Bandung: PT. Mirzan Pustaka.
- Pusat Bahasa Depenas. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rival. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rahmawati. 2016. *Hubungan Kecerdasan Lingustik dengan Mekanisme Kompling pada Mahasiswa Tahun Pertama PSIK UMY*.*Journal Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, No. 13.
- Rochman, Aziz. 2009. *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Laksbang Meidatama.

- Samani. 2014. *konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santrock, Jhon. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sucipto Umar. 2004. *Manajemen Penelitian Bisnis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana & Rivai. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sunar Baru Algensindo Bandung.
- _____. Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sunar Baru Algensindo Bandung.
- Sugiyono. 2007. *Penelitian untuk Skripsi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2008. *Penelitian Skripsi Metode Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta Bandung.
- _____. 2012. *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, & R and D*. Bandung: CV. Alfabeta Bandung.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sutardjo. 2014. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutrisno. 2006. *Statistik Penelitian (Pengantar)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syaodih, Nana S. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syukur, Zulkifli. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Thomas, Armstrong. 2015. *Setiap Anak Pasti Cerdas*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uma Sekaran. 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Zulfikar, Sofyan. 2011. *Asyiknya Bertempur di Dunia Maya, Game adalah teman*. Bandung : Alfabeta.