

SKRIPSI



**ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB
BERDASARKAN *ROLE TANK PLAYER* PADA *GAME MOBILE LEGENDS***

Oleh:

DHEA AURELIA SAFARA

NIM. 201933126

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



**ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB
BERDASARKAN *ROLE TANK PLAYER* PADA GAME *MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

DHEA AURELIA SAFARA

NIM 201933126

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Perempuan tanpa lelaki tetaplah Ratu, tetapi anak perempuan tanpa Ayah
bagaikan kupu-kupu terbang dengan sayap satu”

“Aku dan Ayah adalah dua orang yang gagal.

Aku gagal membahagiakan Ayah di hari tuanya, sedang Ayah gagal menemaniku
dimasa dewasa”

-Dhea Aurelia Safara-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas segala rahmat dan kemudahan yang diberikan Allah SWT sehingga penulis telah berada di tahap akhir penyelesaian skripsi. Dengan ketulusan hati dan ungkapan terimakasih skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertamaku yang berada di surga, Ayahanda tercinta Alm. Sarim Sadewo. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan penulis di tempat baru ini walaupun akhirnya harus berjuang sendiri.
2. Pintu surgaku, Ibunda Sri Wuryati. Beliau sangat berperan penting dalam proses penulis menyelesaikan karya tulis ini. Terimakasih atas segala bentuk bantuan, semangat, serta doa yang senantiasa beliau berikan selama ini. Semoga Ibu sehat, panjang umur, dan sehat selalu ya.
3. Kakak-kakakku yang paling ku sayang, Fajar Agus S.S dan Dheo Laksono H.P. Terimakasih telah ikut serta mendoakan dan selalu mensupport hingga memberi bantuan kepada peri kecil kalian sehingga dapat menyusul kalian Terdalam penyelesaian studinya sampai mendapatkan gelar sarjana.
4. Kepada sahabat-sahabatku yang mungkin tidak dapat aku sebutkan namanya satu-persatu disini. Terimakasih untuk kalian semua yang selalu ada dalam setiap suka dan duka. Terimakasih kalian yang selalu mendukung

dan memahami setiap tantangan hidup yang selama ini ku hadapi. Keberadaan kalian memberikan kekuatan dan keberanian untuk terus melangkah dan berjuang sejauh ini.



PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Analisis Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Berdasarkan *Role Tank Player* Pada *Game Mobile Legends*” oleh Dhea Aurelia Safara NIM 201933126 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 20 September 2024

Pembimbing I


M. Syaffrudin Kurvanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

Pembimbing II


Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0624089301

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

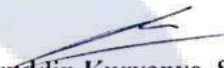

Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

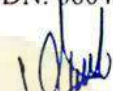
Skripsi dengan judul Analisis Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Berdasarkan *Role Tank Player* Pada *Game Mobile Legends* oleh Dhea Aurelia Safara NIM 201933126 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 17 September 2024

Tim Penguji


Moh. Syafruddin Kurvano, S.Si., M. Or
NIDN. 0604059102

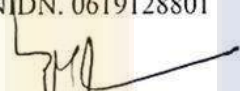
Ketua


Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M. Pd
NIDN. 0624089301

Anggota


Imaniar Purbasari, S.Pd., M. Pd
NIDN. 0619128801

Anggota

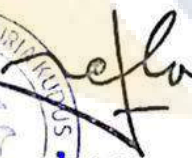

Ahmad Bakhruddin S.Pd.L., M. Pd
NIDN. 0607028801

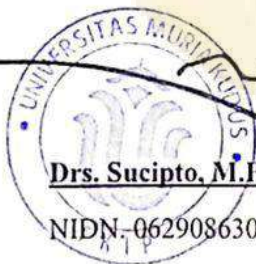
Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,


Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan dan kekuatan-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "Analisis Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Berdasarkan *Role Tank Player* Pada *Game Mobile Legends*". Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bimbingan, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan untuk menjalani pendidikan di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Siti Masfiah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan akademik.
4. M. Syafrudin Kuryanto, S.Si, M.Or., dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberikan arahan dan motivasi selama menyusun skripsi.
5. Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan arahan, dan motivasi selama menyusun skripsi.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama menempuh pendidikan.
7. Sardi, S. Pd. Kepala Sekolah SDN Trenggulunan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Siti Yuliana, S. Pd.SD. guru kelas VI SDN Trenggulunan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian serta membantu dalam mempermudah penelitian.
9. Para siswa kelas VI di SDN Trenggulunan beserta orang tua yang telah berpartisipasi dan membantu dalam proses penelitian.
10. Semua teman-teman yang terlibat dan membantu dalam proses menyelesaikan skripsi.

11. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung ataupun tidak langsung yang saya tidak dapat sebutkan satu persatu.

Semoga kebaikan dari semua pihak tersebut dibalas oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan oleh karena saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bagi pembaca pada umumnya.

Kudus, 27 Agustus 2024

Peneliti

Dhea Aurelia Safara

NIM. 201933126

ABSTRAK

Safara, Dhea Aurelia. 2024. *Analisis Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Berdasarkan Role Tank Player Pada Game Mobile Legends*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. (2) Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Tanggung Jawab, *Game Online*, *Mobile Legends*

Perkembangan teknologi melahirkan game modern seperti *Mobile Legends* yang memengaruhi pendidikan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar, khususnya pada role *tank*. Penelitian dilakukan di SDN Trenggulunan, Rembang, dan menemukan perubahan perilaku siswa pemain *Mobile Legends*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pendidikan karakter bertanggung jawab pada *role tank* para pemain *Game Mobile Legends* dan kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah.

Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk perilaku positif, seperti tanggung jawab dan kerja sama. Game seperti *Mobile Legends* efektif dalam mengajarkan nilai-nilai ini, karena interaksi dalam game membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Siswa belajar tentang konsekuensi tindakan dan pentingnya peran tim, yang mendukung pembentukan karakter yang bertanggung jawab.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan pada siswa usia sekolah dasar di SDN Trenggulunan dengan subjek penelitian 5 siswa usia sekolah dasar, orang tua, dan masyarakat umum. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen. Teknik analisis data menggunakan Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai tanggung jawab siswa berkembang melalui sikap yang diajarkan oleh guru, seperti penugasan kerja kelompok, penetapan batas waktu, dan pengakuan kesalahan. Penerapan nilai tanggung jawab terlihat di sekolah, rumah, dan masyarakat, serta dalam pengendalian emosi. Namun, guru menghadapi kendala dalam pendidikan karakter tanggung jawab siswa, seperti perbedaan persepsi, pengaruh lingkungan bermain game, dan keterbatasan waktu.

Maka, dapat disimpulkan bahwa dari seluruh siswa yang diteliti, terdapat 3 siswa yang mampu dengan baik menjelaskan dan menerapkan karakter tanggung jawab di lingkungan sekolah, rumah, serta masyarakat. Sementara itu, 2 siswa lainnya mampu menjelaskan secara teoritis mengenai karakter tanggung jawab, namun belum dapat menerapkannya secara optimal di sekolah dan dalam beberapa aktivitas di rumah.

ABSTRACT

Safara, Dhea Aurelia. 2024. *Analysis of Responsibility Character Education for Tank Role Players in Mobile Legends Game. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors: (1) M. Syafrudin Kuryanto, S.Si, M.Or. (2) Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.pd.*

Keywords: *Character, Responsibility, Player Game Online, Mobile Legends*

The development of technology gave birth to modern games such as Mobile Legends, which affect elementary school students' character education of responsibility, especially in the role of tanks. The research was conducted at SDN Trenggulunan, Rembang, and found changes in the behaviour of Mobile Legends players. The research problem is how responsible character education is in the role of tanks in Mobile Legends. The purpose of this research is to discover the character education of responsibility in the role of tanks of Mobile Legends game players and the obstacles teachers face in developing character education at school.

Character education aims to shape positive behaviors, such as responsibility and cooperation. Games like Mobile Legends are effective in teaching these values, as in-game interactions help develop social and emotional skills. Students learn about the consequences of actions and the importance of teamwork, which supports the formation of responsible characters.

This research is qualitative research with a case study. The research was conducted on elementary school students at SDN Trenggulunan with research subjects: 5 elementary school students, parents, and the general public. This research used primary and secondary data sources. The data collection techniques used were observation, interview, and document study. Data analysis techniques used the Miles and Huberman model: data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The data validity test used the data source triangulation technique.

The results of the study showed that students' responsibility values were formed through attitudes taught by teachers, such as group work assignments, deadline setting, and admitting mistakes. The application of responsibility values is seen in schools, homes, and communities, as well as in emotional control. However, teachers face obstacles in educating students' responsible character, such as differences in perception, the influence of the game environment, and time constraints.

So, of all the students studied, three can explain and apply the character of responsibility well in the school, home, and community environment. The other two students can theoretically explain the character of responsibility but have been unable to apply it optimally at school and in some activities at home.

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
HALAMAN LOGO	ii
JUDUL SKRIPSI	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	vi
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Deskripsi Konseptual.....	8
2.1.1 Pendidikan Karakter Bertanggung Jawab	8
2.1.2 Game Online	14
2.1.3 Permainan <i>Mobile legend</i>	19
2.2 Kajian Penelitian Relevan	24
2.3 Kerangka Teori.....	27
2.4 Kerangka Berpikir	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	31
3.3 Data dan Sumber Data	32

3.4	Teknik Pengumpulan Data	34
3.5	Teknik Keabsahan Data.....	36
3.6	Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	41
4.2	Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	42
4.2.1	Nilai Pendidikan Karakter Bertanggung Jawab Pada <i>Role tank</i> Dalam <i>Game Mobile Legends</i> di SDN Trenggulunan.....	42
4.2.2	Kendala yang Dihadapi Guru Dalam Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Siswa Pemain <i>Role tank</i> Dalam <i>Game Mobile Legends</i> di SDN Trenggulunan	80
BAB V PENUTUP		86
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN		93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		191

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Indikator Karakter Bertanggung Jawab	43
Tabel 4. 2 Hasil Nilai Pendidikan Karakter Bertanggung Jawab Pada Role tank Dalam Game <i>Mobile Legends</i> di SDN Trenggulunan.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mode dalam Permainan <i>Mobile Legends</i>	19
Gambar 2. 2 Role <i>player</i> Game <i>Mobile Legends</i>	21
Gambar 2. 3 Kerangka Teori	28
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	30
Gambar 4. 1 Wawancara Orangtua MSA	49
Gambar 4. 2 Wawancara Orangtua PP	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	94
Lampiran 2 Daftar Nama Informan.....	95
Lampiran 3 Wawancara Pra Penelitian dengan Pemain	96
Lampiran 4 Wawancara Pra Penelitian dengan Orang Tua	99
Lampiran 5 Kisi-Kisi Observasi Siswa	101
Lampiran 6 Lembar Observasi Guru.....	103
Lampiran 7 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	106
Lampiran 8 Kisi-kisi Wawancara Pendidikan Karakter Bertanggung Jawab Pada <i>Player Role Tank</i>	108
Lampiran 9 Kisi-kisi Wawancara Pendidikan Karakter Bertanggung Jawab Pada Orang Tua Pemain <i>Role Tank</i>	111
Lampiran 10 Pedoman Wawancara Pemain	113
Lampiran 11 Pedoman Wawancara Orangtua	115
Lampiran 12 Hasil Wawancara Guru	117
Lampiran 13 Hasil Observasi Siswa	123
Lampiran 14 Hasil Wawancara Pemain Tahap I	138
Lampiran 15 Hasil Wawancara Orangtua	159
Lampiran 16 Hasil Wawancara Pemain Tahap II	171
Lampiran 17 Dokumentasi	181
Lampiran 18 Surat Ijin Penelitian	186
Lampiran 19 Pernyataan Orisinalitas Skripsi.....	187
Lampiran 20 Permohonan Ujian Skripsi.....	187
Lampiran 21 Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	189
Lampiran 22 <i>Letter of Acceptance</i> (LoA)	190