

## PENGINTEGRASIAN PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA PADA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENGAJARKAN KARAKTER SANTUN DI MEDIA SOSIAL

Dyan Eka Pamungkas<sup>1)</sup>, Sukarman<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>S2 Pendidikan Dasar, Pascasarjana UNESA

<sup>2)</sup>Pendidikan Bahasa Daerah, FBS UNESA

[fiandy45@gmail.com](mailto:fiandy45@gmail.com)

### Abstrak

Fakta menunjukkan bahwa pengguna internet dan media sosial di Indonesia didominasi oleh kelompok usia anak-anak dan remaja. Pengguna internet memiliki kecenderungan untuk mengakses media sosial yang lebih tinggi daripada mengakses hiburan, berita, pendidikan, komersial, dan layanan publik. Media sosial berbasis internet adalah distribusi informasi tercepat dan tecepat, sehingga kemungkinan perilaku buruk menjadi cukup tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengajarkan kesantunan dalam interaksi media perilaku sosial, terutama untuk remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah literatur penelitian, yaitu penilaian dan evaluasi kritis dan mendalam dari penelitian yang ada untuk membuat bentuk baru atau mengusulkan metode baru yang terkait dengan masalah. Berdasarkan tinjauan pustaka dan diskusinya, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter dapat ditanamkan pada remaja untuk karakter sopan dalam menggunakan media sosial melalui video game game. Bimbingan orang tua perlu dilakukan untuk menghindari aktivitas buruk dalam penggunaan media sosial dan permainan video sekaligus

**Kata Kunci:** pendidikan karakter, berbasis permainan, media sosial, santun

### PENDAHULUAN

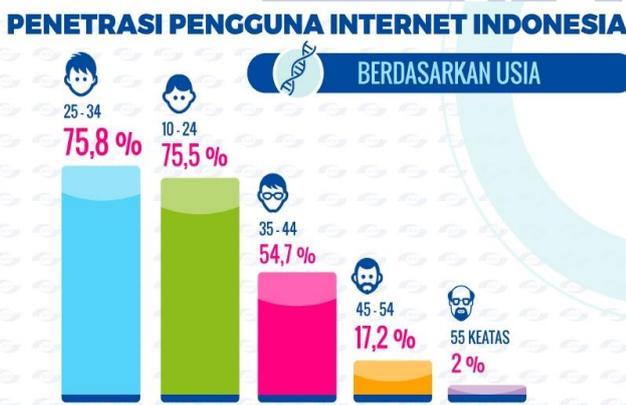
Internet merupakan salah satu hasil teknologi dan informasi yang berkembang dengan pesat saat ini. Perkembangan internet ini menyentuh berbagai aspek kehidupan di masyarakat dan telah mengubah pemikiran baru di masyarakat. Peran internet sangatlah menonjol yang menuntut sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang tinggi dalam mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, sehingga tidak terjadi ketimpangan antara perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan kemampuan sumber daya manusia yang ada. Berkembangnya internet di era teknologi informasi mendorong terciptanya inovasi pada berbagai bidang, salah satunya media sosial. Berangkat dari sifat manusia yang berkeinginan untuk selalu berhubungan

dan saling tukar informasi, media sosial berbasis internet menjadi sarana efektif untuk tetap berinteraksi dengan keluarga, teman, sahabat, dan semua orang tanpa batas dan terpengaruh oleh jarak.

Berbagai kajian ilmiah dan penelitian pada berbagai bidang tentang efektivitas penggunaan media sosial dikaji untuk mengetahui seberapa besar manfaat yang diperoleh dalam kehidupan dan aktivitas di masyarakat. Di bidang pendidikan misalnya, media sosial dimanfaatkan untuk menilai sikap ilmiah atau afektif mahasiswa (Dinata, 2017) dan digunakan sebagai media pembelajaran di SMA (Rahmah, 2016). Di bidang pemasaran produk kebutuhan masyarakat, media sosial menjadi salah satu strategi untuk beriklan berbagai produk guna meningkatkan daya jual dan beli produsen dan konsumen pada berbagai toko online (Jurnia et al., 2015).

Sementara, di bidang penyebaran informasi dan komunikasi, media sosial merupakan salah satu alat yang cukup mudah dan cepat dalam meneruskan informasi dari akurasi berita sumber utama kepada masyarakat (Fitriyani, 2017).

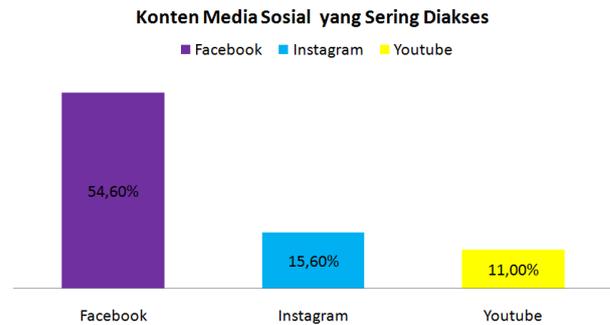
Berdasarkan statistik pengguna internet Indonesia, APJII mengklasifikasikan sembilan kategori usia dari anak-anak hingga orang tua. Hasilnya, generasi produktif dengan umur 25-29 tahun menjadi yang teratas dengan jumlah 24 juta jiwa. Angka 24 juta tersebut disaingi oleh pengguna oleh pengguna internet pada kisaran 35-39 tahun. Kemudian disusul di belakangnya 30-34 tahun yang mencapai 23,3 juta jiwa. Lalu di bawahnya secara beruntun diikuti oleh 20-24 tahun (23,3 Juta), 40-44 tahun (16,9 juta), 15-19 tahun (12,5 juta), 45-49 tahun (7,2 juta), 50 tahun ke atas (1,5 juta), 10-14 tahun dengan 768 ribu.



Gambar 1. Penetrasi Pengguna Internet Indonesia

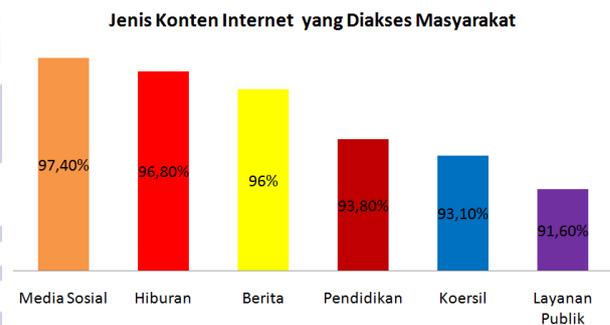
Statistik pengguna internet Indonesia dilihat dari usia itu merupakan dari jumlah total pengguna internet Indonesia 132,7 juta. Angka pengguna internet tersebut mengalami pertumbuhan 51,8% dari survei APJII 2016 dengan mencatat 88 juta pengguna. Konten media sosial yang sering dikunjungi yaitu Facebook 54,6%

(71,6 juta), Instagram 15,6 persen (19,9 juta) dan Youtube 11 persen (14 juta).



Gambar 2. Konten Media Sosial yang Diakses Masyarakat

Media sosial merupakan jenis konten internet yang paling di akses dari jenis konten internet lainnya dengan mencapai 97,4% (129,2 juta). Lalu di belakangnya hiburan 96,8% (128,4 juta), berita 96,4% (127,9 juta), pendidikan 93,8% (124,4 juta), komersial 93,1% (123,5 juta), dan layanan publik 91,6% (121,5 juta).



Gambar 3. Jenis Konten Internet yang Diakses Masyarakat

Hasil penelitian yang dilakukan oleh lembaga PBB untuk anak-anak atau UNICEF bekerja sama dengan para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika didampingi Universitas Harvard Amerika Serikat, 30 juta pengguna internet di Indonesia berasal dari kelompok anak-anak dan remaja. Sekitar 98% mengaku tahu tentang internet namun hanya 79,5% yang merupakan

pengguna internet aktif (Aditia, 2014). Tingginya penggunaan akses internet di kalangan remaja itu didorong oleh tugas-tugas pelajaran sekolah yang diberikan guru di sekolah. Lebih khusus, penggunaan internet untuk mengakses hiburan dan media sosial didorong oleh kebutuhan pribadi, dimana masa remaja merupakan masa untuk menemukan jati diri dan hiburan.

Proses pencarian jati diri pada anak usia sekolah dasar dan remaja melalui media sosial terkadang menyebabkan terjadinya masalah pribadi baik fisik dan psikis, salah satunya insomnia, gangguan kualitas dan kuantitas tidur yang mengakibatkan terhambatnya fungsi tubuh (Syamsudin et.al.,2015). Dalam penelitian itu, dijelaskan bahwa semakin lama waktu yang digunakan dalam mengakses media sosial, maka semakin tinggi pula tingkat kejadian insomnia. Secara berkelanjutan, jika hal ini dibiarkan maka secara tidak langsung akan mengganggu produktivitas fisik dan psikis remaja dalam aktivitas kegiatan sehari-harinya. Selain itu, dapat pula mengancam masa depan para remaja dan bangsa Indonesia di masa yang akan datang. Untuk itu, pengendalian diri terhadap penggunaan akses media sosial bagi remaja harus diperhatikan supaya kejadian yang tidak diinginkan dapat terhindar.

Untuk mengurangi tingkat kecenderungan dalam menggunakan media sosial bagi usia anak-anak sekolah dasar dan remaja, hal yang bisa dilakukan salah satunya adalah kontrol diri atau pengendalian atas perilaku yang dapat menyebabkan masalah (Muni et al., 2014). Remaja yang identik dengan masa pencarian jati diri biasanya sedikit sulit jika diminta untuk mematuhi nasihat atau perintah orang tua agar mengendalikan diri dalam beraktivitas di media sosial.

Dengan latar belakang permasalahan itulah penelitian ini dilakukan, yaitu melalui pendekatan integrasi nilai moral

pada metode pembelajaran berbasis game. Pendekatan ini dilakukan karena anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan suka bermain game melalui HP, laptop dan komputer yang dimiliki. Dengan integrasi nilai moral berupa pendidikan karakter melalui contoh dalam game yang dimainkan, diharapkan mereka lebih dapat karakter santun dalam berinteraksi di media sosial.

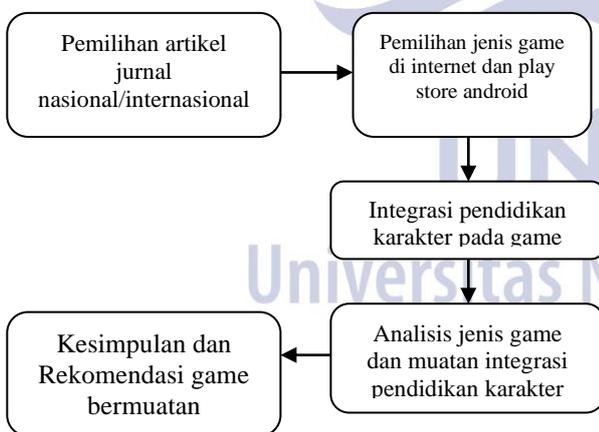
## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka atau *literature review (literature research)*, yaitu penelitian yang mengkaji dan evaluasi secara kritis dan mendalam dari pengetahuan, gagasan maupun temuan penelitian-penelitian terdahulu (Wahono, 2016). Penelitian berfokus pada teori, hukum, dalil, prinsip atau gagasan yang digunakan untuk melakukan analisis guna memecahkan rumusan permasalahan penelitian. Topik penelitian terdahulu berasal dari jurnal nasional maupun internasional yang berkaitan dengan penggunaan akses media sosial dan perilaku penggunaannya. Selain itu, data-data penelitian dari lembaga pemerintah maupun swasta, misalnya Kominfo atau APJII juga digunakan untuk memperkuat analisis argumentasi ilmiah dalam artikel.

Topik lain yang digunakan dalam kajian pustaka ini adalah tentang metode pembelajaran berbasis *game*, yaitu sebuah model pembelajaran menggunakan *video game* atau permainan berbasis komputer dan android sebagai alat untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan pengetahuan. Ruang lingkup pemecahan masalah dan tantangan dalam *game* tersebut memberikan motivasi untuk meraih prestasi tertinggi kepada pemain game atau peserta didik (Qiyah et al., 2016). Dalam hal ini penggunaan *game* hanyalah media atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan inti kepada peserta

didik agar dapat diterima dengan cara yang lebih berinovasi dan menyenangkan. Karena karakteristik peserta didik biasanya lebih suka bermain *game* dibanding jika diminta untuk belajar topik tertentu umum dan khusus. Selain itu, penggunaan media permainan *game* juga meningkatkan motivasi peserta didik lebih tinggi dibanding dengan non media permainan *game* (Kartamuda et al., 2009), sehingga dengan metode ini diharapkan keberhasilan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pemilihan jenis permainan *game* dilakukan melalui aplikasi penyedia layanan *game* berbasis *smartphone* dengan sistem operasi Android. Pemilihan ini didasarkan pada kemudahan mendapatkan berbagai macam jenis *game* yang dapat diunduh secara gratis. Jenis *game* yang dipilih adalah yang mengandung unsur nilai pendidikan karakter bangsa sehingga dapat digunakan untuk mengajarkan karakter santun dalam berinteraksi menggunakan media sosial. Secara umum, metode penelitian ini dapat diilustrasikan seperti gambar 3.



Gambar 3. Diagram metode penelitian yang digunakan

Jenis penelitian ini adalah analisis deskriptif yang menguraikan secara teratur dan terperinci tentang data yang diperoleh dari berbagai sumber ilmiah dan para pakar yang dapat dipercaya. Teknik

pengumpulan data dilakukan melalui kajian pustaka dan perbandingan terhadap beberapa aplikasi *game* yang bisa diperoleh di Google *Play Store*. Selanjutnya *game* tersebut di analisis secara mendalam dengan cara dipasang dan dimainkan, terkait konten yang terdapat di dalamnya. Karena tidak semua aplikasi *game* yang terdapat di internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kesimpulan dan rekomendasi diberikan untuk memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan manfaat terhadap pendidikan berkarakter setelah analisis selesai dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pembelajaran berbasis *game* dan pemilihan jenis *game* yang digunakan, integrasi pendidikan karakter pada *game*, dan kajian analisis perilaku santun di media sosial menggunakan *game*.

### 1. Pembelajaran Berbasis Game

Penelitian tentang metode pembelajaran berbasis *game* sudah banyak dilakukan antara lain di Denmark, Kanada, Taiwan, dan Belgia. Salah satu penelitian yang dilakukan di Denmark adalah pengembangan *game* untuk mengenalkan prinsip dasar diferensiasi matematika bagi siswa sekolah menengah atas. Sebanyak 127 siswa digunakan sebagai objek penelitian, yang diperoleh kesimpulan bahwa tingkat pemahaman siswa menengah atas lebih meningkat dibanding siswa menengah pertama (PeDarsson et al., 2016).

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *game* dengan topik seperti ini lebih cocok digunakan pada kalangan siswa menengah atas. Penelitian yang pernah dilakukan di Kanada menggunakan studi kasus tentang *serious game* (Feira et al., 2016), yaitu sebuah *game* yang memang dirancang untuk tujuan

tertentu, bukan hanya untuk tujuan pendidikan dan ketercapaian keberhasilan materi pelajaran di sekolah tapi bisa lebih dari itu, misalnya untuk tujuan terapi orang sakit, mengajarkan tertib berlalu lintas, dan tujuan-tujuan lain yang cara penyampaiannya dilakukan menggunakan *game*. Dalam penelitian itu dijelaskan beberapa kendala yang dihadapi saat mengembangkan *serious game* adalah tidak adanya akses ke sekolah yang menjadi objek penelitian sehingga mengakibatkan sedikit hambatan saat mengembangkan *game* edukasi.

Penelitian di Taiwan lebih ditekankan kepada pengembangan *game* untuk membantu siswa sekolah dasar dalam belajar matematika dengan topik perkalian dan pembagian (Chan et al., 2014). Dijelaskan bahwa penggunaan instruksi yang direpresentasikan dalam bentuk ikon animasi dapat meningkatkan capaian belajar siswa dibandingkan instruksional secara tradisional.

Di Belgia, media pembelajaran berupa *video game* digunakan untuk mengetahui apa dan bagaimana pembelajaran sosial di kelas berlangsung dan bagaimana siswa melakukan eksplorasi terhadap peran model dalam pembelajaran sosial (Dar Wal et al., 2016). Diskusi kelompok dianalisis secara kualitatif untuk mengungkap dan memahami mekanisme dalam proses itu. Penelitian itu menyimpulkan bahwa pembelajaran sosial sebagian besar didorong oleh refleksi tim pada perspektif mereka. Penggunaan model dapat memfasilitasi pembelajaran sosial dalam lingkungan *serious game*, khususnya dalam kombinasi dengan refleksi perspektif tim.

Selain beberapa contoh penelitian di atas, masih banyak penelitian lain yang memanfaatkan penggunaan *game* sebagai media pembelajaran di kelas. Di Indonesia sendiri sudah mulai dilakukan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan metode pembelajaran berbasis *game*, contohnya

Vidyanusa, sebuah *game* edukasi yang dirancang untuk belajar tentang aritmatika (Anita et al., 2015). Pembelajaran berbasis *game* untuk mata pelajaran IPA Terpadu SMP juga mulai ada penelitian (Sujilwo et al., 2017).

Banyak manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran berbasis *game* untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek pembelajaran, mulai dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

Dalam aspek psikomotor *game* dapat meningkatkan kemampuan motoric peserta didik, baik motoric kasar maupun motoric halus. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan kepekaan dari masing-masing panca indera yang dimiliki anak. Pada aspek afektif, *game* dapat meningkatkan karakter peserta didik. Melalui bermain peserta didik dapat melatih berkomunikasi, kerjasama, tanggungjawab, sportifitas dan lain-lain.

*Game* juga mempunyai peran besar dalam perkembangan kognitif peserta didik. Misalnya dalam *game* tebak-tebakan, anak dituntut untuk mengingat banyak sekali fakta yang sulit dilakukan jika tidak dalam kondisi bermain. Hal itu tentu sangat sulit terjadi jika dilakukan secara ceramah atau metode lainnya.

Pembelajaran berbasis *game* termasuk pembelajaran yang mengakomodasi semua teori belajar yang ada. Pembelajaran dengan *game* dapat digunakan secara umum, baik untuk teori behaviorisme, kognitivisme, maupun psikologi sosial. Karena peserta didik merasa senang berpartisipasi aktif dalam *game* tersebut. Dengan demikian, penggunaan pembelajaran berbasis *game* di kelas dapat dipertanggungjawabkan secara teoritis. Pembelajaran dengan *game* (*game*) yang dimaksud dalam artikel ini adalah yang berbasis computer / internet/android HP.

Pemilihan *game* dalam penerapan metode pembelajaran berbasis *game* harus

mempertimbangkan beberapa aspek, antara lain: (1) Ketersediaan unsur edukasi, (2) Konten materi yang mengandung capaian pembelajaran, (3) Segi permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, dan (4) Pola permainan yang dapat memicu kemampuan berpikir kritis. Hal ini perlu dilakukan karena tidak semuanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Mayoritas mengandung konten yang tidak sepatutnya diberikan pada remaja meskipun dalam bentuk iklan terselubung. Ini terjadi karena pengembang *game* kebanyakan berorientasi pada profit yang mengabaikan aspek edukasi.

## 2. Integrasi Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Syahroni, 2014). Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan. Di samping itu, pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu perilaku warga sekolah yang dalam menyelenggarakan pendidikan harus berkarakter.

Pendidikan karakter merupakan sistem pendidikan yang menanamkan nilai-nilai budaya bangsa dengan aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affective feeling*), dan tindakan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, masyarakat dan bangsanya (Afendi, 2011). Hal ini sesuai dengan undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang

merumuskan fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional. Secara sederhana, pendidikan karakter bisa disimpulkan sebagai suatu usaha yang dilakukan untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Usaha itu dilakukan secara sengaja untuk membantu seseorang supaya dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk bangsa yang tangguh, bermoral, memiliki toleransi, berakhlak mulia, bekerja sama atau saling gotong royong antar sesama.

Usaha untuk membentuk bangsa yang memiliki karakter kuat dimulai dari generasi muda, sehingga tercipta generasi yang tangguh di masa yang akan datang. Fungsi dari pendidikan karakter adalah mengembangkan potensi dasar seorang anak agar memiliki hati yang baik, perilaku, dan pikiran yang baik. Pendidikan karakter dapat dilakukan bukan hanya dari bangku sekolah, melainkan dari berbagai media antara lain keluarga, lingkungan, bahkan teknologi. *Video game* yang terpasang di *smartphone* merupakan salah satu bagian dari teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan pendidikan karakter. Pemilihan *game* sebagai media pembelajaran merupakan cara yang efektif karena kebanyakan remaja senang bermain *game*.

Untuk memasukkan pendidikan karakter dalam pembelajaran berbasis *game* dapat dilakukan dengan cara mengembangkan permainan *video game* yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kepribadian karakter bangsa. Untuk mengembangkan itu perlu ilmu khusus yang tidak semua orang dapat melakukannya. Cara lain yang dapat dikerjakan adalah memilih dan mendampingi anak dalam bermain *video game* yang cocok untuk dimainkan mereka. Beberapa nilai karakter berdasarkan

budaya bangsa Indonesia yang perlu ditanamkan ada 18, antara lain: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebersamaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab (Husein et al., 2012).

Adapun contoh games pembelajaran yang dianggap layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karakter di kelas yang berkontribusi pada pendidikan karakter peserta didik.

a. Pengembangan Afektif dan Sosial

*Angkot The Game*

*Angkot The Game* dikembangkan oleh *Inmotion* dan *Oray Studios* yang berbasis di Bandung. Game ini memotret fenomena yang seringkali terjadi di kota-kota besar di Indonesia yaitu tentang transportasi umum.

Games bergenre simulasi ini player yang dimainkan peserta didik ~ dalam makalah menjadi orang pertama yaitu Anda~ menjadi seorang remaja yang putus sekolah berusaha mengadu nasib ke kota besar, mencari kerja dan akhirnya menjadi supir angkot. Dengan tidak ada pekerjaan pasti dan merantau ke kota dengan hanya modal nekat, tawaran pekerjaan menjadi supir angkot tentu saja menjadi kesempatan yang tidak bisa dilewatkan begitu saja. Selayaknya supir angkot di dunia nyata, Anda hanya bisa mengemudikan angkot Anda di rute yang sudah ditentukan. Di sepanjang jalan, Anda harus mengangkut penumpang dan menurunkan mereka di tempat yang mereka inginkan. Anda memang menjadi raja jalanan yang bebas untuk berhenti di mana saja tanpa ada konsekuensi yang berarti. Walaupun demikian, jalanan adalah tempat yang keras karena Anda tetap

harus bersaing dengan angkot yang lain untuk mendapatkan setoran.

Di *The Angkot Game*, polisi akan menjadi pengawas apakah Anda mengikuti perintah lampu merah atau tidak. Bila melanggar Anda bisa dihadapkan pada dua konsekuensi - melanggar bebas atau tertangkap. Seolah menjadi kritik dari apa yang seringkali terjadi di jalanan kota besar juga, tertangkap buat berarti akhir segalanya. Anda tetap punya opsi untuk menyogok polisi dengan biaya ekstra untuk kembali mencari penumpang atau bermain jujur melewati proses sidang, yang tentu saja memakan waktu dan biaya lebih besar.

Melalui games ini pada peserta didik diharapkan muncul sikap afektif dan sosial seperti:

- Jujur: bersikap jujur, menghindari suap atau sogokan pada polisi apabila melanggar lalu lintas
- Kerja Keras : dengan bekerja keras maka segala yang diinginkan dapat tercapai. Faktor pendidikan menentukan kualitas hidup seseorang termasuk pekerjaan yang diperolehnya. Semakin tinggi pendidikan yang ditempuh maka jaringan pekerjaan akan semakin luas, dan sebaliknya.
- Disiplin : taat pada peraturan lalu lintas. Saat ini hampir di setiap kota besar di Indonesia sering terjadi pelanggaran lalu lintas terutama di sekitar *Traffic Light* ataupun perlintasan keretaapi sehingga sering terjadi kecelakaan lalu lintas yang banyak merenggut korban jiwa.

b. Pengembangan Intelektual

*Stop Disasters Games*.

Game yang diproduksi UN/ISDR (*International Strategy for Disaster Reduction*) ini menampilkan berbagai

macam skenario bencana alam dan pemain dituntut melakukan tindakan-tindakan penting dalam situasi yang disimulasikan sebagai bencana alam. Untuk memberikan penghayatan akan situasi tersebut, pemain diberi beberapa petunjuk tentang gejala terjadinya suatu bencana yang merupakan materi pembelajaran dari permainan ini. Pengelolaan informasi dan edukasi mengenai bencana dapat disajikan dengan cara yang begitu menyenangkan dan kasual sehingga seseorang berada dalam kondisi *Self-Motivated Learning* yang otonom.

### 3. Mengajarkan Karakter santun dengan *video game*

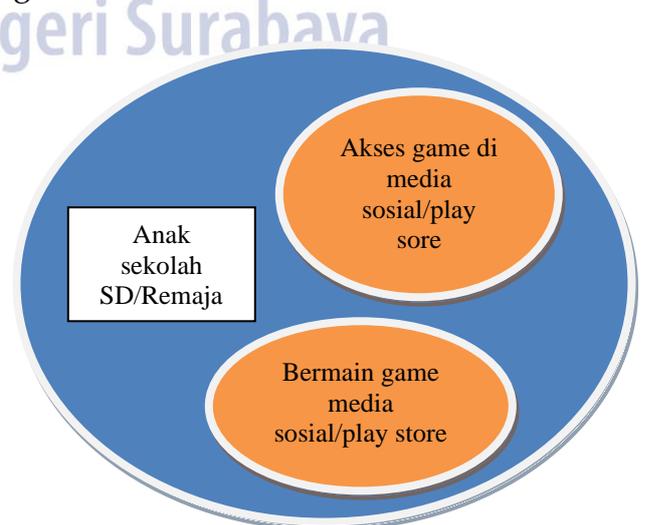
Santun menurut kamus besar Bahasa Indonesia berarti halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya), sabar dan tenang. Sehingga perilaku santun dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain juga termasuk salah satu karakter santun.

Di era *millennial*, karakter santun dapat dilakukan saat menggunakan media sosial. Salah satu contohnya adalah tidak menyebarkan berita *hoax* atau palsu yang dapat mengakibatkan kerugian terhadap orang lain. Perlu pengkajian lebih mendalam sebelum meneruskan berita yang akan dibagi ke jaringan media sosial yang dimiliki. Komentar di media sosial yang mengandung sara dan mengganggu orang lain hendaknya tidak dilakukan agar tidak menimbulkan perpecahan masyarakat.

Penanaman karakter santun terhadap remaja dapat dilakukan melalui sebuah *video game*, karena konten yang ada didalamnya bisa mempengaruhi perilaku dan tindakan pemain *game*. Cara menanamkan karakter santun melalui *game*

itu adalah dengan memberikan penjelasan dan pemahaman mengenai konten *game* yang dimainkan. Pilihan *game* yang sesuai dengan karakter anak atau remaja dapat membantu mereka menemukan kepribadiannya, sehingga dapat digunakan untuk mengantisipasi kemungkinan tindakan kurang baik. Cara lain yang bisa dilakukan adalah membatasi akses penggunaan internet melalui *smartphone*, memastikan bahwa dalam gawai tersebut tidak terpasang aplikasi *game* yang mengandung konten kekerasan adalah salah satunya. Karena peralatan ini merupakan pintu paling mudah untuk dimasuki oleh berbagai konten negatif dari internet yang hanya mengambil keuntungan semata.

Data menunjukkan bahwa pemain *game* online di Indonesia juga didominasi oleh remaja berusia 13-17 tahun (Baskara, 2014). Padahal *game online* sudah muncul sejak tahun 2003, artinya jika pemain *game* itu adalah kelompok usia yang sama harusnya dominasi akan beralih ke usia 25-34 tahun. Ini berarti memang mayoritas pemain *game* adalah pada usia remaja. Jika dikaitkan dengan data pengakses media sosial yang diterbitkan oleh APJII, maka kaitannya dapat dilihat seperti pada gambar 3, yang menunjukkan bahwa penggunaan internet oleh para remaja kebanyakan untuk mengakses media sosial dan bermain *game*.



Eratnya hubungan antara akses ke media sosial dan bermain game dalam penggunaan internet dapat dijadikan salah satu cara untuk mengajarkan remaja yang merupakan siswa di sekolah tentang perilaku santun saat menggunakan media sosial. Dalam bermain game, selalu ada umpan balik atau reaksi yang akan diberikan oleh sistem game akibat tindakan atau aksi yang dilakukan. Artinya, jika bermain bagus dan konsentrasi maka akan memperoleh skor yang tinggi. Fitur untuk saling berbagi *item* dan bekerja sama dalam sebuah permainan juga bisa digunakan untuk mengajarkan agar saling berbagi dan bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Sama halnya dengan menggunakan media sosial, dampak positif dan negatif juga akan timbul sebagai umpan balik atas tindakan yang dilakukan di media sosial.

Hubungan antara penggunaan media sosial dan bermain game memiliki korelasi yang sama, artinya jika karakter santun saat menggunakan media sosial maka akibat yang akan ditimbulkan juga akan baik, sebaliknya penggunaan media sosial yang kurang bijak dan santun akan mengakibatkan dampak yang kurang baik di kemudian hari. Dampak itu bisa kepada diri sendiri dan bahkan orang lain yang tidak mengerti apa pun dapat terkena akibatnya. Untuk itu, karakter santun dalam berinteraksi menggunakan media sosial berbasis internet menjadi wajib hukumnya guna menghindari hal-hal kurang baik. Kebaikan akan berdampak pada diri sendiri dan kepribadian bangsa Indonesia secara umum, sehingga tercipta generasi yang tangguh dan memiliki kepribadian karakter tinggi.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Dari uraian pembahasan di atas maka diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Integrasi pendidikan karakter dapat diterapkan pada metode pembelajaran berbasis game, baik game secara *offline* maupun *online*.
2. *Video game* memiliki potensi yang besar sebagai media untuk mengajarkan perilaku santun dalam berinteraksi dengan media sosial melalui umpan balik langsung yang diperoleh akibat tindakan yang dilakukan pemain *game*.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut :

Pendampingan perlu dilakukan orang tua kepada anaknya karena penggunaan internet oleh remaja mendominasi akses game dan media sosial.

### **Daftar Pustaka**

- Afendi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85–98.
- Baskara, R. (2014). Game Online Indonesia Tahun 2014: Ikhtisar dan Infografis. Retrieved from <https://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisardan-infografis/>
- Chan, H.-R., Liao, K.-C., & Chang, J.-J. (2015). Design of digital game-based learning system for elementary mathematics problem solving. In *Ubi-Media Computing (UMEDIA), 2015 8th International Conference on* (pp. 303–307).
- Dar Wal, M. M., De Kraker, J., Kroeze, C., Kirschner, P. A., & Valkering, P. (2016). Can computer models be used for social learning? A serious game in water management. *Environmental Modelling & Software*, 75, 119–132.
- Dinita, N. M. (2017). Pemanfaatan Media Sosial Facebook untuk Menilai Sikap Ilmiah (Afektif) Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 1(No. (3)), 211–217.

- Feira, S. M., Gouin-Vallerand, C., & Hotte, R. (2016). Game Based Learning: A Case Study on Designing an Educational Game for Children in Developing Countries. *2016 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*, 1-8. <https://doi.org/10.1109/VS-GAMES.2016.7590350>
- Husein, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1).
- Kartamuda, F. E., & Permanadi, R. (2009). Perbedaan Motivasi Berprestasi Antara Siswa Pemain Video Game dengan Siswa Non Pemain Video Game. In *Forum Kependidikan* (Vol. 29, pp. 8-13).
- Muni, R. F., & Astuti, T. P. (2014). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Media Sosial pada remaja Akhir. *Empati*, 3(4), 481-491.
- Pardasen, M. K., Svenningsen, A., Dohn, N. B., Lieberoth, A., & Sherson, J. (2016). DiffGame: Game-based Mathematics Learning for Physics. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 228(June), <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.07.047>
- Qiyah, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Anita, Q., Prihatmanto, A. S., & Wuryandari, A. I. (2015). Vidyanausa game utilization on arithmetic sequence and addition subtraction of integers to improve mathematics learning outcomes of junior high school students (Case study in SMPN 31 Bandung). In *2015 4th International Conference on Interactive Digital Media (ICIDM)* (pp. 1-6). Bandung, Indonesia: IEEE. <https://doi.org/10.1109/IDM.2015.7516322>
- Rahmah, A. J. A. (2016). *Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi Siswa Kelas XI SMA N 1 Depok Sleman Yogyakarta*. UNY.
- Sujilwo, & Sukirman. (2017). Pengembangan Game Berbasis Komputer sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP. *Manajemen Pendidikan*, 12(No. 2), 239-247.
- Syamsudin, W. K. P., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2015). Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Kejadian Insomnia pada Remaja di SMA Negeri 9 Manado. *JURNAL KEPERAWATAN*, 3(1).
- Wahono, R. S. (2016). LITERATURE REVIEW: PENGANTAR DAN METODE. Retrieved from <http://romisatriawahono.net/2016/05/07/literature-review-pengantar-dan-metode>
- Widiartono, Y. H. (2016, April 24). 2016, Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta. *Kompas.com*.