

**STRATEGI GURU PPKN DALAM MEMBERI PEMAHAMAN
KARAKTER TANGGUNG JAWAB SISWA DI TENGAH
PERKEMBANGAN *ESPORTS* DI INDONESIA**

(Studi Kualitatif di Madrasah Aliyah Negeri 14 Jakarta)



MUHAMAD LUTHFI INSAGHI

1401617078

**Skripsi ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

ABSTRAK

M. Luthfi Insaghi Strategi Guru PPKn dalam Memberi Pemahaman Karakter Tanggung Jawab Siswa di tengah Perkembangan *Esports* di Indonesia, Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Juli 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan *esports* di Indonesia, strategi guru dalam memperkuat karakter tanggung jawab, serta upaya siswa dalam penyelesaian tanggung jawab di tengah perkembangan *esports* yang terjadi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Teknik kalibrasi keabsahan data dilakukan melalui perpanjangan pengamatan, triangulasi, peningkatan ketekunan dan penggunaan bahan referensi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan *esports* di Indonesia mengalami perkembangan pesat yang dapat dilihat dari semakin tingginya minat *esports* serta intensitas waktu bermain *video game* di masyarakat, termasuk siswa. Perkembangan tersebut juga memiliki berbagai dampak dirasakan siswa. Dampak yang banyak dirasakan oleh siswa antara lain seperti merasa lelah, *bad mood*, serta adiksi setelah siswa bermain *video game*. Berkaitan dengan hal itu pemahaman konsep tanggung jawab dapat mempengaruhi karakter tanggung jawab. Guna memberikan pemahaman tentang karakter tanggung jawab, strategi akan pemahaman karakter tanggung jawab diterapkan oleh guru di MAN 14 Jakarta dengan cara pemberian pemahaman akan pentingnya tanggung jawab, pemberian tugas yang terstruktur, menjadi teladan yang bertanggung jawab, dan memberikan pemahaman tentang konsekuensi yang diterima jika lalai akan tanggung jawab. Setelah siswa menerima pemahaman mengenai tanggung jawab, siswa berupaya menyelesaikan tanggung jawabnya dengan baik.

Kesimpulan penelitian ini adalah perkembangan *esports* di Indonesia membuat penyelesaian tanggung jawab pada siswa yang bermain *esports* terganggu, karena tingginya intensitas waktu bermain *video game* yang menyebabkan rasa lelah, *bad mood* serta adiksi, seperti mengumpulkan tugas hampir tenggat waktu serta kurang maksimalnya tugas yang dikerjakan. Strategi yang diberikan oleh guru di sekolah tentang pemahaman karakter tanggung jawab serta akibat jika lalai akan tanggung jawab membuat siswa berupaya mengatur waktu dalam menyelesaikan tanggung jawabnya dengan baik sebelum menyalurkan minatnya pada *esports*.

Kata Kunci: *Esports*, Karakter, Siswa, Tanggung Jawab.

ABSTRACT

M. Luthfi Insaghi PPKn Teacher's Strategy in Giving Understanding of Student Responsibilities Character amid Esports Development in Indonesia, Thesis, Jakarta: Pancasila and Civic Education Study Program, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, July 2021.

This study aims to determine the development of Esports in Indonesia, the teacher's strategy in strengthening the character of responsibility, and student efforts in completing responsibilities during the development of esports that occurred in Indonesia. This study uses qualitative methods, data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The data validity calibration technique was carried out through extended observations, triangulation, increased persistence and the use of reference materials.

The results of this study indicate that the development of esports in Indonesia is experiencing rapid development which can be seen from the increasing interest in esports and the intensity of playing video games in the community, including students. These developments also have various impacts felt by students. The impacts that are felt by many students include feeling tired, bad mood, and addiction after students play video games. In this regard, understanding the concept of responsibility can affect the character of responsibility. To provide an understanding of the character of responsibility, a strategy for understanding the character of responsibility is applied by teachers at MAN 14 Jakarta by providing an understanding of the importance of responsibility, giving structured assignments, being responsible role models, and providing an understanding of the consequences that students will receive if they ignore their responsibilities. After students receive an understanding of responsibilities, students try to complete their responsibilities as well as possible.

This study concludes that the development of esports in Indonesia makes the completion of responsibilities for students who play esports disrupted, due to the high intensity of playing video games which causes fatigue, bad mood and addiction, such as collecting tasks near deadlines and less than optimal assignments. The strategy given by the teacher at the school about understanding the character of responsibility and the consequences of neglecting responsibility makes students try to manage time in completing their responsibilities well before channeling their interest in esports.

Keywords: Esports, Character, Student, Responsibility.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI




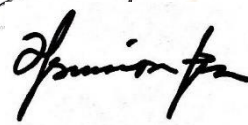

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Yuyus Kardiman, M.Pd.</u> NIP. 197509072008121003 Ketua		25 Agustus 2021
2.	<u>Fauzi Abdillah, M. Pd.</u> NIP. 198903042019031008 Sekretaris		26 Agustus 2021
3.	<u>Raharjo, S.Pd., M.Si.</u> NIP. 197503032005012001 Penguji Ahli		25 Agustus 2021
4.	<u>Dr. Yasnita, M.Si.</u> NIP. 197503032005012001 Dosen Pembimbing I		25 Agustus 2021
5.	<u>Prof. Dr. Sarkadi, M. Si.</u> NIDK. 8838580018 Dosen Pembimbing II		25 Agustus 2021

Tanggal Lulus: 13 Agustus 2021

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan penuh tanggung jawab, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya yang dibuat oleh diri saya sendiri. Segala kutipan dan sumber yang menjadi referensi di dalam skripsi ini telah saya cantumkan dengan sebenar-benarnya. Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Luthfi Insaghi
NIM : 1401617078
Tempat Tanggal Lahir : Bogor, 29 April 1998
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Ilmu Sosial
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Jakarta
Jenis Strata : Strata 1 / S1 (Sarjana Pendidikan / S. Pd.)

Jakarta, 17 Agustus 2021



Muhamad Luthfi Insaghi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhamad Luthfi Insaghi
NIM : 1401617078
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial / Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Alamat email : luthfiinsaghi17@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Strategi Guru PPKn dalam Memberi Pemahaman Karakter Tanggung Jawab Siswa di tengah Perkembangan *Esports* di Indonesia (Studi Kualitatif di Madrasah Aliyah Negeri 14 Jakarta)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Agustus 2021

Muhamad Luthfi Insaghi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Orang Jago Akan Kalah Sama Orang Semangat”

(M. Luthfi Insaghi)



“Scan Jika Kamu Merasa Sedih”

Saya persembahkan skripsi ini untuk orangtua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam tidak lupa peneliti curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Penelitian ini berjudul “Strategi Guru PPKn dalam Memberi Pemahaman Karakter Tanggung Jawab Siswa di Tengah Perkembangan *Esports* Di Indonesia” ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam Proses penyusunan skripsi, peneliti mengalami beberapa kesulitan dan hambatan. Namun, berkat arahan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan sesuai waktunya. Maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada.

Bapak Prof. Dr. Sarkadi M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Dosen Pembimbing II. Bapak Dr. Tjipto Sumadi, M.Si., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Ibu Dr. Yasnita, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan arahan, masukan, dukungan, serta meluangkan waktunya untuk proses bimbingan selama penyusunan penelitian. Tidak lupa untuk Dosen PPKn yang telah memberikan ilmu serta pelajaran yang sangat berharga.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. H. Hanapi, M.Pd., sebagai Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 14 Jakarta dan Ibu Muryati S.Pd., selaku Guru PPKn Madrasah Aliyah Negeri 14 Jakarta yang telah mengizinkan penelitian berlangsung di MAN 14 Jakarta dan membantu serta memberikan informasi yang sangat banyak mengenai perkembangan *esports* dan dampaknya terhadap karakter tanggung jawab siswa. Begitu pula ucapan kepada siswa Madrasah Aliyah Negeri 14 Jakarta yang telah menjadi informan pada penelitian ini.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada teman-teman yang membantu peneliti sebagai teman diskusi sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai sesuai dengan waktunya. Terakhir terimakasih kepada keluarga besar PPKn yang telah mengajari arti pertemanan dan membuat masa perkuliahan peneliti menjadi lebih berwarna.

Peneliti menyadari masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, saran serta kritik akan diterima.

Depok, Juli 2021

Muhamad Luthfi Insaghi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	6
C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian	6
D. Pertanyaan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Kerangka Konseptual	8
BAB II LANDASAN TEORI	10

A. <i>Esports</i>	10
1. Pengertian <i>Esports</i>	10
2. Pengaruh <i>Esports</i>	11
B. Karakter Tanggung Jawab.....	13
1. Karakter.....	17
2. Tanggung Jawab	22
C. Penelitian yang Relevan dan <i>State of the Art</i>	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Tujuan Penelitian	29
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
D. Sumber Data.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Validasi Data.....	33
G. Analisis Data	34
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Perkembangan <i>Esports</i> di Indonesia	36
1. Sejarah Singkat <i>Esports</i> di Indonesia.....	36
2. <i>Esports</i> Pada Masa Sekarang	38
B. Sumber Informasi.....	39

C. Temuan Penelitian.....	40
D. Pembahasan Temuan Penelitian.....	43
E. Keterbatasan Penelitian.....	48
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	49
A. KESIMPULAN	49
B. IMPLIKASI	50
C. SARAN	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	55
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	102



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Persentase Tipe Gamer di Indonesia.....	3
Bagan 2. Kerangka Konseptual.....	9



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara Informan.....	56
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Key Informan.....	57
Lampiran 3. Catatan Lapangan	58
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Informan 1	59
Lampiran 5. Transkrip Wawancara Informan 2	62
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Informan 3.....	64
Lampiran 7. Transkrip Wawancara Informan 4.....	67
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Informan 5.....	69
Lampiran 9. Transkrip Wawancara Key Informan	72
Lampiran 10. Reduksi Data Informan.....	75
Lampiran 11. Surat Izin Melakukan Penelitian.....	98
Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	99
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian 1	100
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian 2.....	101