**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

* 1. **Game Online Mobile Legend**
     1. **Pengertian Game Online**

Menurut Bobby Bodenheimer, 1999 “Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer”. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah game online merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam gameonline tersebut terdapat seperangkat pemainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. Game Online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang (Gede Eko, Agus Hermawan& Syahirul, 2009: 8).

Jadi, dalam permainan game online tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat dalam mengalahkan pihak lawan.

Secara sosiologis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung atau tidak langsung dalam bermain game online. Secara langsung, dimana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena diantara mereka sudah saling mengenal akrab, misalnya karena satu sekolah, tetangga dekat rumah atau berasal dari satu kelompok sepermainan diluar aktifitas sekolah. Sedangkan secara tidak langsung, dimana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan satu saling komunikasi ketika sama-sama bermain game online dalam satu jaringan permainan yang sama saat (Gede Eko, Agus Hermawan Syahirul, 2009: 9).

Game Online adalah media elektronik yang menyuguhkan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat tingkatan tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional game online adalah sebuah permainan yang memiliki konsep permainan yang menarik, memiliki teknologi grafis dan memiliki efek-efek yang luar biasa. Game Online berasal dari kata game dan online.

Game adalah dasar permainan dan Online adalah langsung dengan bantuan jaringan internet. Para pemain game online hanya membutuhkan biaya sekiranya Rp.3.000 perjam-nya atau Rp.5.000 perdua jam-nya, jika memainkan game online di warung internet atau game center. Sedangkan bagi para pengguna telepon selulernya membutuhkan biaya paket data saja, sekiranya ia membeli paket data kartu Im3 yang 3gb senilai Rp.20.000 atau Rp.35.000 saja perbulannya. Kita sudah dapat menikmati fasilitas game online di telepon seluler yang ada. Harga-harga yang terbilang cukup murah dengan dampak dan efek yang cukup mengkhawatirkan.

Dengan demikian, maka adanya aktivitas bermain game online.MenurutSoegeng Santoso (2002: 18) yang dimaksud dengan aktivitas bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan seseorang secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Hurlock (1994: 20)mengartikan aktivitas bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa pertimbangan hasil akhir.

* + 1. **Jenis-jenis Game Online**

Menurut Recky (2017: 22) game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis (genre) game online, yaitu:

1. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).

Game Online jenis ini adalah jenis game yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari 2 orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara online. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, permainan action yang mengunakan konsep strategi. Biasanya pertadingan 5v5 dengan Hero pilihan kita sendiri dan gamer bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, melawan pemain manusia sungguhan di dalam game yang membutuhkan kerjasama dengan team, emblem hero yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Contoh permainan jenis ini antara lain Dota1, Dota2, Heroes of Newerth, Chaos Online, League Of Legends, Clash Royale, Vainglory, Call Of Champions, Ace Of Arenas dan lainnya.

1. Massively Multiplayer Online First-person shooter Games (MMOFPS).

Game jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

1. Massively Multiplayer Online Real-teame strategy Games (MMORTS).

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

1. Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG).

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi.Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online ,The Lord of the Rings Online : Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dota2).

Dalam penelitian ini akan difokuskan pada jenis Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yaitu game Mobile Legends:Bang Bang (MLBB). Hal ini dikarenakan jenis game tersebut lebih dimainkan oleh mahasiswa yang dimana cara bermain permainan ini menekankan fokus pada kehebatan strategi para pemainnya dengan cara berkerjasama dengan anggota tim.

* + 1. **Game Online Mobile Legend**

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang rilis pada tanggal 11 Juli 2016 di terbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China, dimana perusahaan montoon yang mengembangkan game moba MLBB, walaupun masih banyak perusahaan game online yang berbasis moba lainnya. Bang Bang adalah Game Mobile Legends yang merupakan salah satu game online yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini. Saat ini masyarakat khususnya anak-anak hingga orang dewasa bahkan siswa sangat menyukai game battle yang sangat menarik ini, karena kita bisa menentukan hero apa yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim kita agar stategi yang diatur tersusun dengan rapi. Dalam permainan ini kita bisa membuat grup atau squad dengan orang pilihan kita sendiri, yang akan bersaing dalam kompetisi kejuaraan game Internasional ataupun local. MLBB itu sendiri adalah sebuah game bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang mirip sekali dengan game Dota 2 bergenre role playing games (RPG). MLBB merupakan sekuel dari custom mapgame Warcraft 3 dan Star Craft. Multiplayer game itu sendiri adalah jenis game yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara online. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, yang mengunakan konsep strategi.

MLBB adalah game yang bergenre multiplayer online battle arena (MOBA). Dimana suatu tim bertujuan untuk menghancurkan tower milik tim lawan untuk mendapatkan kemenangan. Berikut adalah penjelasan tentang fitur bagaimana tata cara yang terdapat pada permainan game online MLBB:

1. Game dimainkan oleh 2 team, yaitu Radiant Team dan Dire Team. Tujuan dari kedua team ini sama, yaitu menghancurkan tower team lawan. Tower berada di dekat base dari masing- masing team.
2. Saat bermain game MLBB, sistem pengaturan pada game ini akanotomatis mencari tim lawan dengan waktu sangat cepat selama 10 detik hingga 30 detik dan kamu akan berhadapan dengan tim milik lawan langsung 5 versus 5. Pertandingan 5 versus 5 dengan Hero favorit pilihan kita sendiri dan gamer bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, melawan pemain manusia sungguhan didalam game yang membutuhkan kerjasama dengan team, emblem hero yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Dalam game ini bagian permainan sudah ditentukan seperti ada yang akan bertarung di 3 lorong melawan tower musuh, 4 area hutan, 18 tower pertahanan, dan bertarung dengan 2 boss buas yang dimana permainan action ini diselesaikan sesuai Permainan Klasik Peta multiplayer online battle arena (MOBA). Permainan ini juga memunculkan kontrol gaya joystick virtual di sebelah kiri layar telepon seluler dan tombol skill di sebelah kanan telepon seluler.
3. Permainan dimulai ketika masing-masing player sudah memilih hero-nya,serta memilih fitur prep (segi skill pemain yang digunakan pada saat itu) yang isinya adalah emblem atau seperangkat peralatan yang cocok dengan hero sesuai tingkat level prep yang sudah pemain upgrade, level prep yang sudah maximum akan mengubah fragment menjadi magic dustyang artinya peningkatan peralatan hero yang kita gunakan saat bermain.
4. Setiap player diberikan peti misi yang harus dipenuhi syaratnya ketika permainan sedang berlangsung, agar terkumpulnya gold untuk membeli item yang dibutuhkan setiap player seperti membeli karakter hero baru sesuai dengan gold yang kita punya, menggunakan gold untuk menguprade peralatan hero yang kita milikki.
5. Untuk mendapatkan lebih banyak gold, para player harus membunuh creep atau hero dari team lawan. Ketika membunuh creep atau pun hero lawan kita tidak hanya mendapatkan gold, akan tetapi juga mendapatkan experience. Experience berguna untuk menaikan skill yang dimilik oleh hero. Level tertinggi pada permainan saat ini adalah 100. Gold yang didapatkan dari hasil membunuh creep atau pun hero lawan digunakan untuk membeli item yang lebih baik guna mempermudah kemenangan.
6. Arena atau yang biasa disebut mapdalam gameMLBB memiliki 3 jalurutama. Jalur utama itu adalah jalur yang selalu dilalui oleh creep masing- masing team. 3 jalur utama itu adalah Top, Middel dan Bottom. Tiap jalur memiliki 3 buah tower dan 2 buah barrack. Tower berfungsi untuk menjaga jalur tersebut, sedangkan barrack adalah tempat dimana creep direspawn. Creep akan terus di respawn sampai salah satu ancient dihancurkan.
7. Untuk Game MLBB mempunyai versi 4.0.3 atau di atasnya bagi para pengguna telepon selulermerek Ios dan Android sudah bisa di download di App Store ataupun Play Store yang diperuntukan untukgamers berusia 12 tahun ke atas.
8. Selain itu juga dalam permainan ini memiliki jaringan internet yang otomatis jika jaringan game kita lemah, jaringan internet pada game ini bisa kembali menjadi kuat atau normal lagi sehingga, kita tidak perlu khawatir tidak ikut lagi dalam permainannnya. Jika terjadi internet tidak terhubung atau ngeleg saat bermain game, maka kita akan keluar dengan sendirinya dari game. Jangan khawatir cobalah menunggu beberapa menit saja dan coba untuk masuk kembali, maka game sudah bisa normal seperti biasa dan dapat kita mainkan.
9. Sesuai tingkatkan Rank dalam Mode Ranked Game MLBB, ada 6 rank atau tingkatkan didalam game yaitu mulai dari tingkatan yang terendah hingga tertinggi: Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legends, Mythic.
10. Dalam segi strateginya tidak hanya berasal dari cara permainan saja akan tetapi dari pemilihan character atau yang disebut “Hero” dalam game MLBB memiliki dua ratus hero saat ini dengan kemampuannya masing- masing. Dua ratus hero ini dibagi menjadi dua golongan kelompok yaitu Hero delapan puluh karakter dan Skin seratus dua puluh karakter yang masing-masing terdiri dari Fighter, Assassin, Mage, Support, Tank, Marksman.Yang membedakan skin dengan hero adalah karakter hero-nya yang sudah memiliki tingkatan rank, biasanya skin yang juga adalah hero dalam permainan ini selalu lebih unggul karena memiliki rank hero-nya sendiri seperti sudah lebih master game hero-nya.
11. Pada permainan ini hukuman tentu ada untuk kelakuan AFK (terputus atau berhenti ditengah permainan untuk waktu yang lama dalam pertandingan yang berlangsung) akan mempengaruhi pengalaman bermainan kawan satu tim yang lain dan demi keadilan dalam permainan. Pemain yang AFK tidak akan menerima hadiah apapun dalam permainan tersebut. Hasil pertandingan kita dianggap gagal dan skor pada kredit kita akan berkurang -5 poin. Para pemain akan menghadapi hukuman yang sesuai jika skor kredit terlalu rendah akibat AFK.
    * 1. **Dampak Positif Game Online**

Ternyata bermain game online tidak selamanya mengakibatkan efek negatif saja. Salah seorang menteri Sekretaris Kabinet Inggris yaitu Tom Watson, justru menyarankan agar anak-anak bermain video game yang dapat melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan disekitarnya. Hasil penelitian mereka terhadap orang-orang yang berusia 18-23tahun menyatakan bahwa seseorang yang bermain game akan lebih fokus terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dan kemampuan visualnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain game (Harsono,2014: 75-76).

Wijiarti (2016:7) dampak positif bermain game online adalah kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih gampang memecahkan masalah, menjadi lebih kreatif dan imajinatif, dan kemampuan dalam berbahasa inggris lebih mantap. Siswa juga merasakan dampak positif dari penggunaan game online terhadap kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu. Hal ini disebabkan oleh strategi bermain yang harus digunakan untuk mengalahkan lawan tim.

Berdasarkan definisi Wijiarti maka memang benar ketika bermain game kita dapat menganalisis kemampuan terutama dalam hal kecintaannya pada game online, maka demi mencapai tujuan tadi ia akan benar-benar menentukan strategi yang pas dalam tim-nya agar dapat mengalah tim milik lawan. Syahran (2015: 91) dampak positif dari game online adalah mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik, melatih berkomunikasi dengan orang lain dan dapat mengerti serta mengartikan bahasa inggris yang terdapat pada game online maupun internet. Berdasarkan definisi Syahran dari hasil penelitian peneliti, kelima informan mengatakan bahwa adanya manfaat teknologi yang bisa dijadikan pembelajaran secara online seperti game maka ia dapat belajar bermain dahulu lewat channel orang lain yang sudah pro sebelum melakukan permainan tersebut. Jenab dan Adeng (2015: 45-46) dampak positifnya adalah bisa meningkatkan ketajaman mata secara teratur akan lebih cepat melakukan tindakan dalam bermain game dibandingkan mereka yang tidak terbiasa dengan joypad, joystick, dan telepon seluler, membuat rajin membaca seperti dapat memberikan manfaat karena mampu memacu otak untuk mencerna cerita dengan baik, mampu memulihkan kondisi anggota tubuh seperti membantu mengrilekskan pikiran menjadi lebih tenang dan tertantang dengan cara bermain game, meningkatkan kecepatan atau keahlian dalam mengetik menggunakan keypad ataupun keyboard bagi pemainnya karena komunikasi yang terjadi antara pemain game dilakukan dengan cara mengetikan suatu kata atau kalimat secara cepat mau pemakaian di komputer atau di telepon seluler.

Berdasarkan beberapa pengertian dampak positif di atas maka dampak positif yang dirasakan oleh siswa juga menjadi salah satu keuntungannya dalam bermain game online, pemain game akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baik tentang teknologi terutama internet, bisa Menjadikan seseorang yang bermain game kreatif dan imajinatif, dan dapat mengrilekskan pikiran ketika bosan maka pelarian bagi siswa adalah dengan cara bermain game sehingga mereka akan lebih mendapatkan ketenangan dan kepuasan tersendiri.

* + 1. **Dampak Negatif Game Online**

Wijiarti (2016: 7) Dampak negatif bermain game online adalah menggunakan istilah negatif tertentu untuk menghina gamer lainnya, banyaknya istilah-istilah yang hanya gamers lah yang mengetahui maksud dan istilah yang digunakan kebanyakan ada unsur untuk menghina para pemain lain di game online yang sama.

Berdasarkan pengertian diatas maka dampak negatif yang dirasakan oleh siswa ini juga menjadi salah satu dampak dari bermain game online dimana para pemain akan terganggu atau malah sebaliknya terbiasa dengan kosa kata kasar yang diperoleh pada saat permainan di mulai, kebanyakan gamers saat bermain game online akan terbiasa dengan yang namanya identik kosa kata baru atau kebiasaan baru yang lama-kelamaan terkenal menghina dan menghakimi dikalangan para pemain game itu sendiri.

Suryanto (2015: 9) dampak negatif dari bermain game online adalah seseorang yang kecanduan game online menunjukan perilaku adiktif banyak pelajar atau mahasiswa mengaku kadang-kadang membolos dari universitas ataupun sekolah agar bisa bermain game online di warnet atau di telepon seluler, seseorang yang kecanduan game online menggunakan uang jajannya agar bisa bermain game online hanya untuk membeli paket internet atau bermain warnet, para pemain game online tidak ingat waktu dalam bermain terkadang seseorang yang bermain game bisa bermain selama 12 jam lebih hanya demi bermain permainan online tersebut yang akhirnya menyebabkan kecanduan (adiktif) terhadap penggunanya, seseorang yang bermain game tidak akan memikirkan orang lain termasuk orang tuanya karena keasyikan atau terlalu fokus pada permainan yang sedang ia mainkan.

Berdasarkan definisi Suryanto, informan siswa SMA AL-Washliyah 1 Medan yangditeliti oleh peneliti mengatakan bahwa seseorang yang bermain game online akan mengalami dampak buruk yaitu kecanduan, dimana tidak hanya boros uang dari segi ekonomi tetapi juga dari segi waktu. Banyaknya waktu terbuang dengan percuma jika bermainnya tidak dapat di kontrol dengan baik.

Christianti (2006) dampak negatif dari bermain game online adalah menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata, membuat orang menjadi menjauh dengan lingkungan sekitar ini karena efek terlalu seringnya bermain game sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya, berakibat pada gangguan psikologisnya mempengaruhi pola pikiran untuk selalu bermain game terus-menerus, mengakibatkan pemborosan secara waktu dan ekonomi jika bermain game tidak dapat dikendalikan maka sudah berakibat kecanduan (dikutip dalam Hilmuniati, 2011: 26).

Berdasarkan definisi Christianti seseorang yang bermain game akan menimbulkan efek ketagihan yang bisa melupakan kehidupan nyata memang benar salah satu informan saya yang bernama Elyian mengatakan ia melalaikan kehidupan nyata serta-merta ia mengabaikan orang tua juga pernah akibat keasyikan bermain game. Menurut Syahran (2015: 91) dampak negatif dari game online adalah seseorang yang sudah bermain game akan acuh dan tidak peduli dengan perkataan ataupun nasehat orang lain termasuk orang tua, tidak mengenal waktu sehingga melupakan kewajiban sehari-hari yang menjadi kebutuhannya, rela bolos pelajaran demi bermain game dengan teman ataupun bermain secara individu, kurang bergaul dengan teman-temannya karena lebih aktif bermain game dan hanya fokus pada telepon seluler.

Berdasarkan definisi Syahran dapat melupakan kewajiban sehari-harinya seperti salah satu informan saya yang bernama Irin mengatakan bahwa bisa melalaikan pendidikan, ibadah karena waktu terbuang hanya untuk bermain game online. Tetapi, ia mengatakan bahwa ia tidak pernah bolos sekolah hanya untuk bermain game online Mobile Legends: Bang Bang.

Menurut Jaenab dan Adeng (2015: 46) dampak negatif dari bermain game yaitu bisa membuat mata menjadi cepat lelah akibat terkena paparan cahaya radiasi komputer ataupun telepon seluler, gangguan tidur terganggu yang dapat menyebabkan pemain game mengalaminya akibat begadang sehingga berdampak pada sakit kepala sebelah (migran), melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong, mencuri uang, dan lain-lain, gangguan makan menjadi tidak teratur akibat terlalu sibuk dengan game online, terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan computer atau telepon seluler membuat kita jadi tertutup (Introvert),introvert itu sendiri adalah orang yang cenderung suka menyendiri, pendiam dan susah untuk menyesuaikan dirinya.

Berdasarkan definisi Jaenab dan Adeng menyatakan adanya gangguan tidur yang terjadi memang benar, informan peneliti yaitu siswa di SMA Al-Washliyah 1 Medan mengatakan karena keasyikan bermain apalagi ketika bermain kita menang terus jadinya tidak mau berhenti karena tujuan dari bermain game online tadi adalah untuk meraih kemenangan. Akibatnya berlebihan dalam bermain tidak ingat waktu hingga rela bergadang demi bisa bermain game menyebabkan gangguan tidur dari yang tidur jam 10 misalnya bisa jadi jam 1 malam.

Menurut Hall dan Lindzey (1993: 95) sifat dan tingkah laku seseorang dapat dibedakan dengan orang lain dari tingkah laku, minat, pendirian, potensi yang dimiliki seseorang yaitu segala sesuatu mengenai diri seseorang sebagaimana diketahui oleh orang lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang bermain game online akan mendapatkan efek waktu terbuang dengan sia-sia dan ekonomi habis dengan percuma untuk membeli paket kartu data hanya untuk bermain game, banyak siswa di SMA Al-Washliyah 1 Medan yang mengatakan bahwa kecanduan sudah pasti dialami tetapi bagaimana caranya kita mengontrol kapan kita harus bermain dan berhenti bermain sehingga tidak melupakan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

* 1. **Karakter Siswa**
     1. **Pengertian Karakter**

Karakter adalah suatu upaya menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan periaku jelek lainnya dikatakan orang berkarakter jelek, sebaliknya, orang yang periakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia.

Menurut Lickona, karakter berkaitan dengan konsep moral (moral knowing), sikap moral (moral feeling) dan perilaku moral (moral behavior).Karakter didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan berbuat baik dan melakukan perbuatan kebaikan. Karakter didapatkan dan dapat dilihat dari refleksi sikap seseorang dalam kehidupannya, jika iabanyak berbuat kebaikan maka ia dinilai berkarakter baik, dan sebaliknya orang yang berbuat jahat dinilai berkarakter buruk. Semua penilaian tersebut tak lepas dari cara pandang oang lain terhadap sikap-sikap yang ditunjukan oleh diri orang yang bersangkutan.

* + 1. **Tingkatan Dalam Karakter**

**(**Koesoma, 2000) Pendidikan sebagai proses pembentukan karakter merupakan proses informal. Tidak ada pendidikan moral tentang pendidikan karakter, apalagi yang terintegrasi dalam kurikulum bidang studi (subjek matter). Seluruh proses pendidikan karakter bermula pada pembentukan moral manusia yang hanya mungkin dapat dilalui melalui interaksi informal antara individu dan lingkungan hidupnya.

Dengan demikian lembaga pertama dan utama pembentukan dan pendidikan karakter adalah keluarga.Seorang anak memiliki perilaku baik atau buruk sebagian besar dipengaruhi oleh pola asuh keluarganya. Anak yang diasuh dengan cara diterima (accepiance) akan menjadi anak yang tumbuh dan berkembang lebih baik dibandingkan dengan anak yang diasuh dengan cara ditolak (rejection). Anak-anak yang diasuh dengan kekerasan akan belajar menjadi anak yang anti sosial dan serinng kali diikuti perilaku destruktif atau merusak.

1. Karakter Mulia

Karakter mulia berarti individu memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai : reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menempati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, pekerja keras, tekun, ulet/gigih, teliti, berinsiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat/efisien, menghargai waktu, pengabdian/dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan/estetis, sportif, tabah, terbuka, tertib.

Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan YME, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya (perasaaannya).

1. Nilai Karakter

Berdasarkan nilai-nilai agama, norma-norma sosial, peraturan/hukum, etika akademik, dan prinsip-prinsip HAM, telah teridentifikasi butir-butir nilai yang dikelompokkan menjadi lima nilai utama, yaitu nilai-nilai perilaku manusia dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan serta kebangsaan.

1. *Nilai karakter dalam hubunganya dengan Tuhan*

Yaitu religius : pikiran, perkataan dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan dan/atau ajaran agamanya.

1. *Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri (personal)*
2. Jujur : Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain.
3. Bertanggung jawab : Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME.
4. Bergaya hidup sehat : Segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindarkan kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan.
5. Disiplin Tindakan yang menunjukan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
6. Kerja Keras : Perilaku yang menunjukan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambata guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.
7. Percaya diri : Sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya.
8. Berjiwa Wirausaha : Sikap dan perilaku yang mandiri dan pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru,menyusun operasi untuk mengadakan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya.
9. Berpikir Logis, Kritis dan Inovatif : Berfikir dan melakukan sesuatusecara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.
10. Mandiri : Sikap dan prilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain

dalam menyelesaikan tugas-tugas.

1. Ingin tahu, Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan di dengar.
2. Cinta Ilmu : Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukan kesetiaan, kepeduliaan, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.
3. *Nilai karakter dan hubungannya dengan sesama*
4. Sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain
5. Sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi milik/hak diri sendiri dan orang lain serta tugas /kewajiban diri sendiri serta orang lain.
6. Patuh pada aturan-aturan sosial
7. Sikap menurut dan patuh terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum.
8. Menghargai karya dan prestasi orang lain
9. Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
10. Santun
11. Sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang
12. Demokratis
13. Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
14. *Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan*
15. Peduli sosial dan Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada

lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk

kerusakan alam yang sudah terjadi dan selalu memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

1. Nilai Kebangsaan

Cara berfikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara diatas kepentingan diri dan kelompoknya.

1. Nasionalis

Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukan kesetiaan, kepeduliaan dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.

1. Menghargai Keberagaman
2. Sikap memberi respek/hormat terhadap berbagai macam hal baik yang berbentuk fisik, sifat, adat, budaya, suku dan agama.
   * 1. **Komponen Karakter Yang Baik**
3. Pengetahuan Moral

Terdapat enam aspek yang menonjol sebagai tujuan pendidikan karakter yang diinginkan.

1. Kesadaran Moral

Kebutaan moral adalah kegagalan moral yang terjaddi diseluruh usia. Semua situasi yang kita hadapi memerlukan pengetahuan moral dan penilaian moral. Kegagalan moral banyak terjadi pada usia muda. Maka orang muda perlu mengetahui bahwa tanggungg jawab moral yang pertama adalah menggunakan pemikiran mereka untuk melihat suatu situasi yang memerlukan pemikiran moral. Kemudian memikirkan dengan cermat apa yang dimaksud dengan arah tindakan yang benar. Aspek kedua dari kesadaran moral adalah memahami informasi dari permasalahan yang bersangkutan. Karena sangat sering kita tidak dapat memutuskan apa yang benar dalam membuat penilaian moral.

1. Mengetahui Nilai Moral

Mengetahui sebuah niai berarti juga memahami bagaimana cara menerapkan nilai yang berangkutan dalam berbagai situasi. Nilai-nilai moral seperti menghargai kehidupan dan kemerdekaan, tanggung jawab, kejujuran, keadilan, toleransi, penghormatan, disiplin diri, integritas, kebaikan, belas kasihan, dan dorongan menjadi pribadi yang baik.Ketika digabung seluruh nilai ini menjadi warisan moral yang diturunkan dari satu generasi ke generasi. Literasi etika memerlukan pengetahuan akan nilai-nilai ini.

1. Penentuan Perspektif

Penentuan perspektif merupakan kemampuan untuk mengambil sudut pandang orang lain, melihat situasi bagaimana adanya, membayangkan bagaimana mereka akan berfikir, bereaksi, dan merasakan masalah yang ada. Hal ini merupakan persyaratan bagi penilaiaan moral. Kita tidak dapat menghormati orang lain dengan sangat baik dan bertindak dengan adil ketika kita tidak memehami orang yang bersangkutan. Sasaran pendidikan moral harus memahami orang yang bersangkutan.Sasaran pendidikan moral harus membantu siswa memahami dunia dari sudut pandang orang lain, terutama sudut pandang dari orang-orang yang berbeda dari diri mereka sendiri.

1. Pemikiran Moral

Pemikiran moral melibatkan pemahaman apa yang dimaksud dengan moral dan mengapa harus aspek moral. Mengapa penting untuk menerapi janji?Mengapa harus melakukan pekerjaan terbaik saya?Pemikiran perkembangan moral anak-anak bersifat gradual. Mereka mempelajari pemikiran moral yang baik dan apa yang dianggap sebagai pemikiran moral yang tidak baik. Ditingkat yang lebih tinggi pemikiran moral juga mengikutsertakan pemahaman atas nilai moral klasik.

1. Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan berarti mampu memikirkan cara seseorang bertindak melalui permasalahan moral dengan cara ini merupakan keaslian pengambilan keputusan reflektif.

1. Pengetahuan Pribadi

Mengetahui diri sendiri merupakan jenis pengetahuan moral yang paling sulit untuk diperoleh, namun hal ini perlu untuk mengembangkan karakter.Menjadi orang bermoral memerlukan keahlian untuk mengulas kelakuan diri kita sendiri dan mengevaluasi perilaku kita secara kritis. Mengembangkan pengetahuan moral pribadi mengikutsertakan hal menjadi sadar akan kekuatan dan kelemahan karakter individual kita dan bagaimana cara mengatasi kelemahan kita.

Kesadaran moral, mengetahui nilai moral, penentuan perspektif, pemikiran moral, pengambilan keputusan, dan pengetahuan pribadi merupakan pemikiran yang membentuk pengetahuan moral. Kesemuanya ini membentuk kontribusi yang penting bagi sisi kognitif karakter kita.

1. Perasaan Moral

Sisi emosional karakter yang sedikit terabaikan dalam pembahasan pendidikan karakter, namun sisi ini sangat penting. Hanya mengetahui apa yang benar bukan merupakan jaminan di dalam hal melakukan tindakan yang baik. Masyarakat bisa sangat pintar perihal benar dan salah dan masih memilih yang salah.

Perasaan Moral terdiri dari :

1. Hati Nurani
2. Harga Diri
3. Empati
4. Mencintai hal yang baik
5. Kendali diri
6. Kerendahan hati
7. Tindakan Moral

Tindakan moral untuk tingkat yang besar merupakan hasil dari dua bagian karakter lainnya. Apabila orang-orang memiliki kualitas moral kecerdasan dan emosi maka mereka mungkin melakukan apa yang mereka ketahui dan mereka rasa benar. Meskipun demikian, ada masa mungkin kita mengetahui apa yang harus kita lakukan, merasakan apa yang harus dilakukan, namun masih gagal untuk menerjemahkan pikiran dan perasaan kita ke dalam tindakan.Untuk memahami apa yang menggerakkan seseorang untuk melakukan tindakan moral atau mencegah seseorang untuk tidak melakukannya kita perlu memperhatikan tiga aspek lainnya : Kompetensi, keinginan, dan kebiasaan.

1. Kompetensi

Kompetensi moral memiliki kemampuan untuk mengubah penilaian dan perasaan moral ke dalam tindakan moral yang efektif. Untuk memecahkan konflik dengan adil misalnya kita memerlukan keahlian praktis: mendengarkan, menyampaikan dari sudut pandang kita, dan mengusahakan solusi yang dapat diterima oleh semua pihak. Kompetensi juga bermain dalam situasi moral lainnya. Untuk membantu orang lain yang mengalami kesusahan, kita harus mampu merasakan dan melaksanakan rencana tindakan. Hal ini lebih mudah dilakukan apabila kita telah berpengalaman menolong orang dalam situasi yang luar biasa sebelumnya.

1. Keinginan

Pilihan yang benar dalam suatu keinginan moral biasanya pilihan yang sulit. Menjadi orang baik seringkali memerlukan tindakan keinginan yang baik, suatu penggerak energy moral untuk melakukan apa yang kita pikir harus dilakukan. Diperlukan keinginan untuk menjaga emosi dibawah kendali pemikiran.Diperlukan keinginan untuk melihat dan berfikir melalui seluruh dimensi moral dalam suatu situasi.Diperlukan keinginan untuk melaksanakan tugas sebelum memperoleh kesenangan.Diperlukan keinginan untuk menolak godaan, untuk menentang tekanan teman sebaya dan melawan gelombang.Keinginan berada pada inti dorongan moral.

1. Kebiasaan

Dalam suatu yang besar, pelaksanaaan tindakan moral memperoleh manfaat dari kebiasaan.Orang yang memiliki karakter yang baik bertindak sebenarnya, dengan loyal, dengan berani, dengan baik dan dengan adil tanpa merasa amat tertekan oleh arah tindakan sebaliknya.Sering kali orang ini melakukan hal yan baik karena dorongan kebiasaan

* + 1. **Pembentukan Karakter**

Karakter adalah kualitas atas kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti seseorang yang menjadi kepribadiaan khusus sebagai pendorong dan penggerak serta membedakannya dengan yang lain. Dalam upaya mendidik karakter anak, maka harus disesuaikan dengan dunia anak tersebut, selain itu juga harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, tersebut. Melalui pendidikan keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial anak bisa mengetahui dan mengembangkan karakter yang dimiliki.

Sehingga, dalam hal ini ketiga lingkungan tersebut haruslah menjadi lingkungan yang baik dan positif, terutama lingkungan keluarga. Keluarga merupakan dunia pertama yang akan ditemui dan dialami anak. Maka dari itu, orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter anak.Pendidikan Agama merupakan pendidikan terpenting yang harus diajarkan dan ditanamkan kepada anak sejak dini.Karena Agama sebagai unsur esensi dalam kepribadian manusia dapat memberikan peranan positif dalam perjalanan kehidupan manusia, selain kebenarannya masih dapat diyakini secara mutlak.Pendidikan Agama berperan sebagai pengendali dan pengontrol tingkah laku atau perbuatan yang terlahir dari sebuah keinginan yang berdasarkan emosi. Jika pendidikan Agama sudah terbiasa dijadikannya sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari dan sudah ditanamkannya sejak dini, maka tingkah lakunya akan lebih terkendali dan terkontrol.

* + 1. **Teori Pembentukan Karakter**

1. *Determinisme Genetis*

Pada dasarnya, mengatakan bahwa kakek nenek adalah yang berbuat begitu kepada anda, itulah sebabnya anda memiliki tabiat seperti ini.Kakek nenek anda mudah marah dan itu ada pada DNA anda.Sifat ini diteruskan dari generasi ke generasi berikutnya dan anda mewarisinya.

1. *Determinisme Genetis*

Teori ini menyatakan bahwa, pada dasarnya orang tua adalah yang berbuat begitu kepada anda.Pengasuhan anda, pengalaman masa anak-anak anda pada dasarnya membentuk kecenderungan pribadi dan susunan karakter anda. Itulah sebabnya anda takut berdiri di depan banyak orang. Begitulah cara orangtua anda membesarkan anda. Anda merasa sangat bersalah jika anda berbuat kesalahan karena anda “Ingat jauh di dalam hati tentang peduli dan naskah emosional anda ketika anda sangat rentan, lembek dan bergantung.

1. *Determinisme Lingkungan*

Pada dasarnya mengatakan bos anda berbuat begitu kepada anda atau pasangan atau anak remaja yang berandal itu atau situasi ekonomi anda atau kebijakan nasional.Seseorang atau sesuatu di lingkungan anda bertanggung jawab atas situasi anda.

* + 1. **Tahapan Pembentukan Karakter**

1. Pengenalan
2. Pemahaman
3. Penerapan
4. Pengulangan/Pembiasaan
5. Pembudayaan
6. Internali