

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME PLAYSTATION*  
DENGAN HASIL BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS  
NEGERI PADANG DI AIR TAWAR TIMUR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Pendidikan Luar Sekolah Sebagai Salah  
Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh**

**MHD ICHSAN**  
**11772/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

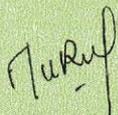
**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME PLAYSTATION* DENGAN  
HASIL BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
DI AIR TAWAR TIMUR**

**Nama** : Mhd Ichsan  
**Nim/BP** : 11772/2009  
**Jurusan** : Pendidikan Luar Sekolah  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2015

**Disetujui Oleh**

**Pembimbing I,**



**Dra. Syur'aini, M.Pd.**  
**NIP 19590513 198609 2 001**

**Pembimbing II,**



**Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd.**  
**NIP 19540204 198602 1 001**

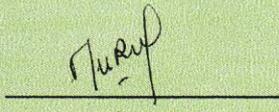
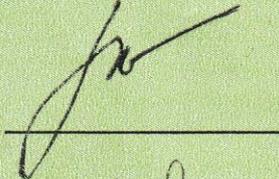
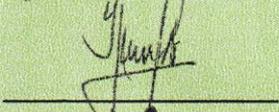
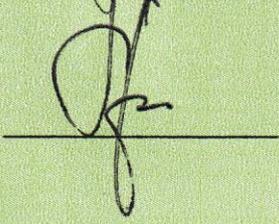
## HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang**

Judul : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Playstation* dengan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur  
Nama : Mhd Ichsan  
NIM/BP : 11772/2009  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2015

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Syur'aini, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dra. Yuhelmi, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: MHD. Natsir, S.Sos.I., S.Pd., M.Pd.	4. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Playstation* Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur” adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini saya menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, April 2015  
yang menyatakan



**Mhd Ichsan**

## ABSTRAK

**Mhd Ichsan(11772) : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Playstation* Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang yang diduga disebabkan oleh kecanduan bermain *game playstation*. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kecanduan bermain *games* dan menggambarkan hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang (UNP) di Air Tawar Timur serta untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *games* dengan hasil belajar mahasiswa UNP di Air Tawar Timur. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *games* dengan hasil belajar mahasiswa UNP di Air Tawar Timur.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis korelasional dimana populasinya adalah mahasiswa UNP yang tinggal di Air Tawar Timur dan dari jumlah populasi 48 orang diambil sampel berjumlah 24 orang secara *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan alat yang digunakan adalah kuesioner. Untuk jenis data hasil belajar digunakan teknik dokumentasi. Dalam menganalisis data menggunakan rumus korelasi *rank order*.

Dari hasil penelitian, dapat digambarkan kecanduan bermain *games* mahasiswa UNP di Air Tawar Timur tergolong kategori cukup tinggi dan hasil belajar mahasiswa termasuk dalam kategori rendah. Setelah melakukan uji hipotesis diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,546 dan harga  $r_{tabel}$  0,409. Karena  $0,546 > 0,409$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *games* dengan hasil belajar mahasiswa UNP di Air Tawar timur. Hal ini berarti semakin tinggi kecanduan bermain *games* semakin rendah hasil belajar mahasiswa.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur dan sembah sujud hanyalah milik sang khaliq, Allah SWT, Tuhan sekalian alam yang menguasai alam semesta dengan segala kebesarannya yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Playstation* Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur”.

Penulisan skripsi ini disusun untuk melengkapi syarat dalam rangka menyelesaikan studi pada Fakultas Ilmu Pendidikan, dengan Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Padang (UNP) sebagai tempat yang menempekan penulis dalam warna pemikiran, pendidikan, dan tempat penulis merasakan manisnya bangku perkuliahan.

Banyak bantuan serta motivasi yang penulis terima dari berbagai pihak dalam rangka penyusunan skripsi ini, karena itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat serta ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Solfema, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah FIP Universitas Negeri Padang, sekaligus Pembimbing Akademik (PA).
2. Ibu Dra. Syur'aini, M.Pd., selaku Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, arahan, dan bimbingan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini
3. Bapak Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, arahan, dan bimbingan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini

4. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah serta Karyawan dan Karyawati yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kedua orang tua tersayang yang telah memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Rekan-rekan jurusan Pendidikan Luar Sekolah khususnya angkatan 2009 yang telah banyak memberikan dukungan dan motivasi selama perkuliahan dan dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh mahasiswa pemain game playstation, atas bantuan dan kemudahan yang diberikan kepada penulis selama mengumpulkan data penelitian.
8. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan selama penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, selalu memberikan balasan yang terbaik kepada pihak yang telah membantu penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini. Akhirnya penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Februari 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Asumsi.....	10
F. Tujuan Penelitian .....	10
G. Pertanyaan Penelitian .....	11
H. Manfaat Penelitian .....	11
I. Definisi Operasional.....	12
<b>BAB II    LANDASAN TEORI</b>	
A. Kecanduan bermain game .....	14
B. Game playstation merupakan bentuk PLS .....	24
C. Hasil belajar mahasiswa.....	27
D. Hubungan kecanduan bermain game dengan hasil belajar mahasiswa.....	33
E. Penelitian relevan. ....	36
F. Kerangka konseptual. ....	37
<b>BAB III    METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel .....	38
C. Jenis dan Sumber Data .....	39
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	40
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV    HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	45

	<b>B. Pembahasan.....</b>	<b>51</b>
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>56</b>
	<b>B. Saran.....</b>	<b>57</b>
	<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>58</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Daftar Data Hasil Belajar Mahasiswa UNP Pecandu <i>Game Playstation</i> ...	8
2. Frekuensi Mahasiswa Kecanduan Bermain <i>Game Playstation</i> .....	46
3. Hasil Belajar Mahasiswa UNP di Air Tawar Timur .....	48
4. Analisis Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game Playstation</i> dengan Hasil Belajar Mahasiswa UNP di Air Tawar Timur.....	49

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	37
2. Histogram Mahasiswa Kecanduan Bermain <i>Game Playstation</i> .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen.....	61
2. Rekapitulasi Data Uji Coba Instrumen .....	64
3. Skor pembantu dalam Mencari Validitas dan Reliabilitas.....	65
4. Tabulasi Data Penelitian .....	69
5. SPSS (Uji Valid Instrumen Penelitian).....	70
6. Analisis Hubungan Variabel X dan Y.....	73
7. Tabel Nilai-Nilai Rho .....	74
8. Tabel Nilai dalam Distribusi – t.....	75

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembangunan nasional pada prinsipnya adalah pembangunan manusia seutuhnya, yaitu manusia Indonesia yang mandiri dan siap menghadapi tantangan kedepan dengan berbagai kompetensi sehingga tidak tertinggal dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, komunikasi dan peradaban dunia. Upaya pemerintah untuk menciptakan manusia Indonesia seutuhnya, salah satunya adalah melalui pendidikan.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1 yaitu “jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya”.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian dan kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan pada hakekatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas hidupnya guna pencapaian tingkat kehidupan yang semakin maju dan sejahtera. Untuk itu diwajibkan agar setiap generasi penerus bangsa memiliki kemampuan dan kompetensi yang akan

membawa dirinya kearah yang lebih baik. Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi. Pendidikan tinggi terdiri dari pendidikan akademik, profesi, dan pendidikan vokasi. Pendidikan akademik merupakan pendidikan tinggi program sarjana dan pascasarjana yang diarahkan terutama pada penguasaan disiplin ilmu pengetahuan tertentu. Pendidikan profesi merupakan pendidikan tinggi setelah program sarjana yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan keahlian khusus, dan pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu maksimal setara dengan program sarjana (Penyusun Materi PKMB UNP, 2008).

Perguruan tinggi mempunyai tujuan dan fungsi. Adapun tujuan perguruan tinggi adalah: (1) mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan/atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan/atau menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian, (2) mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau kesenian, serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional

(penyusun materi PKMB UNP, 2008). Sedangkan fungsi perguruan tinggi adalah (1) mempersiapkan mahasiswa untuk pendidikan dan penelitian, (2) menyediakan kursus-kursus dan pelatihan tenaga spesialis yang menghasilkan manusia terampil untuk pembangunan ekonomi dan sosial, (3) sebagai tempat belajar sepanjang hayat, (4) penghubung dunia akademik dengan masyarakat lokal, nasional, dan internasional (Unesco, 1996).

Tenaga kependidikan di perguruan tinggi terdiri atas dosen, tenaga penunjang akademik, dan peserta didiknya yang disebut mahasiswa. Kedudukan mahasiswa sebagai komponen perguruan tinggi sangat penting, karena mereka merupakan bagian dari sistem. Tidak akan ada perguruan tinggi apabila tidak ada mahasiswa. Mahasiswa merupakan bagian dari anggota sivitas akademika di samping dosen. Di samping itu, mahasiswa juga merupakan input yang akan diproses menjadi output sesuai dengan tujuan perguruan tinggi. Salah satu indikator mutu perguruan tinggi dilihat dari outputnya. Melihat pentingnya kedudukan mahasiswa, yakni sebagai komponen atau bagian dari sistem perguruan tinggi, bagian dari sivitas akademika, dan sebagai input maka otomatis peran mahasiswa menjadi sangat penting untuk berjalannya sistem di perguruan tinggi.

Belajar di perguruan tinggi menuntut mahasiswa untuk belajar secara mandiri, ulet, tekun, dan menuntut mahasiswa agar semakin disiplin dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya baik sebagai anggota keluarga, peserta didik, dan anggota masyarakat. Kemandirian dan keuletan mahasiswa sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan mahasiswa tersebut dalam setiap

perkuliahan maupun keberhasilan menyelesaikan studinya yang ditentukan oleh kemampuan pribadi dalam mengikuti dan lulus untuk setiap mata kuliah yang telah diprogramkan masing-masing jurusan maupun fakultas.

Selain kemandirian dan keuletan hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan mahasiswa dalam mengetahui dan memahami suatu konsep pembelajaran. Untuk mengetahui apakah mahasiswa telah belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Damyanti dan Mudjiono (2002: 200) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka atau symbol.”

Bagi pengukuran suksesnya suatu pengajaran, memang syarat utamanya adalah hasilnya, tetapi harus diingat bahwa dalam menilai atau menerjemahkan hasil itu pun harus secara cermat dan tepat, yaitu dengan memperhatikan bagaimana prosesnya. Dalam proses inilah warga belajar akan beraktivitas. Dengan proses yang tidak baik/benar, mungkin hasil yang dicapainya pun tidak akan baik.

Hasil belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Hasil belajar tiap individu berbeda-beda, hal ini dimungkinkan beberapa faktor dari dalam maupun luar individu. Tingkat keberhasilan mahasiswa dalam belajar dapat diketahui melalui hasil belajarnya berdasarkan hasil evaluasi atau ujian

Dimana kita ketahui bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intern, tetapi adanya faktor ekstern yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satunya adalah kecanduan bermain *game*, terutama *game playstation* yang nyata dan sangat dekat dengan kita.

Bermain *playstation* ini berdampak pada pendidikan mahasiswa, kuliahnya menjadi terbengkalai, sering meninggalkan proses belajar mengajar dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan dosen, sehingga hasil belajar juga tidak memuaskan akibat kecanduan bermain *game* khususnya *playstation*. Maka bermain *playstation* perlu untuk diperhatikan, dimana menyebabkan seseorang menjadi lupa waktu, lupa belajar, lupa makan, lupa pekerjaan karena terlena dalam keasyikan bermain *playstation*. Sehingga hasil belajar mahasiswa yang kecanduan *game playstation* menjadi rendah.

Ketepatan mahasiswa dalam mengerjakan dan menyerahkan tugas perkuliahan dapat membantu mahasiswa tersebut mencapai keberhasilan dalam perkuliahan yang diikutinya. Ketepatan dalam mengerjakan dan menyerahkan tugas ini diantaranya mengerjakan tugas baik berupa ringkasan perkuliahan, makalah, laporan observasi, laporan praktek, dan tugas-tugas lainnya tidaklah dengan menumpuk tugas tersebut. Namun tugas dikerjakan sebelum jadwal pengumpulan tugas dan mengumpulkan tugas tersebut tepat pada waktu yang telah ditetapkan oleh dosen.

Jelas bahwa hasil belajar yang diperoleh mahasiswa juga di nilai dari aspek kehadiran, ketepatan waktu dalam mengikuti perkuliahan, dan ketepatan mahasiswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas berpengaruh terhadap

keberhasilan mahasiswa tersebut. Namun yang menjadi fenomena di ruangan perkuliahan adalah masih terdapatnya mahasiswa yang sering terlambat dalam perkuliahan, tidak membuat tugas dan bahkan tidak masuk dalam perkuliahan. Hal tersebut dibuktikan dengan terdapatnya mahasiswa yang tidak hadir (absen).

Menurut Gentile, (2009) bahwa anak yang telah kecanduan akan dapat menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain game dibandingkan dengan anak lain. Selain itu menurut Gentile, bahwa anak yang banyak menghabiskan waktu bermain video game memiliki resiko lebih tinggi mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran di sekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain video game.

Beberapa permasalahan di atas dapat menjelaskan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar mahasiswa secara khusus di Universitas Negeri Padang yang terungkap di atas adalah karena kecanduan bermain *game playstation* oleh mahasiswa.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Riki seorang penjaga rental *playstation* pada salah satu rental playstation di Padang pada tanggal 14 Februari 2014, dapat dikatakan bahwa yang datang bermain atau pengunjung terbanyak adalah mahasiswa. Rata-rata mereka menghabiskan waktu 3-5 jam untuk bermain *playstation* dalam sehari, bahkan pada malam hari mereka pasti tahan tetap bermain bila tempat permainan tidak ditutup. Mungkin 3-5 jam sehari bagi orang yang tidak menggemari *game* dinilai sebagai pemborosan waktu, tapi bagi pecandu game rentang waktu itu masih dirasa kurang.

Berdasarkan wawancara peneliti pada tanggal 14 Februari 2014 dengan beberapa orang mahasiswa yang sedang bermain *game playstation* di rental *playstation* di Padang mereka mengatakan pada awalnya mereka bermain *game* karena adanya ajakan dari teman-teman dan rasa jenuh karena banyaknya tugas dalam perkuliahan, tetapi seiring berjalan waktu mereka menjadi ketagihan dan menjadi kecanduan akan bermain *game*, pada akhirnya kecanduan bermain *game* membuat mereka tidak bisa membagi waktu antara bermain *game* dengan belajar, dimana mereka lebih mengutamakan bermain *game* dari pada belajar, karena kecanduan bermain mereka sering terlambat datang kuliah, juga lupa akan mengerjakan tugas kuliah dan bahkan mereka sengaja meninggalkan perkuliahan hanya untuk bermain *playstation*. Mereka juga mendapatkan hasil belajar yang rendah, ini dapat dilihat dari IP yang mereka peroleh, seperti yang tergambar pada tabel 1.

Berdasarkan hasil observasi tersebut penulis menduga bahwa kecanduan bermain *game playstation* sangat berhubungan dengan hasil belajar mahasiswa. Maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Playstation* dengan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur.

Tabel 1. **Daftar Data Hasil Belajar Mahasiswa UNP Pecandu *Game Playstation***

No.	Nama	Tahun Masuk	IP Semester Juli - Desember 2013
1.	Nizam	2012	1,00
2.	Komet	2011	0,90
3.	Rindi	2012	0,50
4.	Ropi	2012	1,20
5.	Yogi	2012	1,60
6.	Indra	2012	1,69
7.	Renaldo	2012	1,40
8.	Hendra	2012	1,84
9.	Reindo	2011	1,20
10.	Erlan	2012	1,34
11.	Asep	2012	1,40
12.	Yogi y	2012	1,15
13.	Ildo	2012	1,45
14.	Rian	2012	1,78
15.	Even	2012	1,72
16.	Fikri	2012	1,82
17.	Sain	2012	1,82
18.	Harfan	2012	1,50
19.	Riwan	2012	1,60
20.	Gema	2012	1,43
21.	Adri	2012	0,90
22.	Rahmanda	2012	1,50
23.	Adito	2012	1,80
24.	Rido	2012	1,90
25.	Mursal	2012	1,63
26.	M. polan	2012	1,63
27.	Robby	2011	1,70
28.	Hendra	2012	1,81
29.	Popy nopri	2011	1,50
30.	Agung	2013	1,90

Sumber : Mahasiswa UNP Pecandu *Game Playstation*

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar mahasiswa sesuai dengan latar belakang di atas yaitu:

### 1. Faktor Internal

- a) Ketidakmampuan mahasiswa dalam membagi waktu antara bermain (*game*) dan belajar
- b) Kurangnya pengendalian diri mahasiswa terhadap kecanduan bermain *game*
- c) Kejenuhan mahasiswa terhadap tugas tugas perkuliahan yang diberikan oleh dosen
- d) Kurangnya kesadaran mahasiswa akan pentingnya pendidikan.

### 2. Faktor Eksternal

- a) Kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua terhadap penggunaan IPTEK khususnya *game playstation*
- b) Adanya pengaruh yang kurang baik dari lingkungan sosial khususnya teman sebaya
- c) Kecanduan bermain *game playstation* oleh mahasiswa

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi di atas maka permasalahan dibatasi pada faktor eksternal yaitu kecanduan bermain *game playstation* oleh mahasiswa. Sehubungan dengan itu peneliti ingin mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game playstation* dengan hasil belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan yaitu apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game playstation* dengan hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur?

#### **E. Asumsi**

Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur memiliki perbedaan kecanduan bermain *game playstation*
2. Hasil belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Padang yang berbeda-beda.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang:

1. Gambaran kecanduan bermain *game playstation* mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur
2. Gambaran hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur pemain *game playstation*
3. Hubungan kecanduan bermain *game playstation* dengan hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur.

### **G. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka pertanyaan penelitian yang akan dijawab melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah gambaran kecanduan bermain *game playstation* mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur pemain *game playstation*?
3. Bagaimanakah hubungan kecanduan bermain *game playstation* dengan hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur?

### **H. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat perlunya penelitian mengenai hubungan kecanduan bermain *game playstation* dengan hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang di Air Tawar Timur adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan kecanduan bermain *game playstation* dengan hasil belajar mahasiswa.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi orang tua diharapkan dapat lebih memperhatikan dan mengawasi kegiatan yang dilakukan anak.
- b) Bagi mahasiswa pemain *games* diharapkan penelitian ini menjadi pertimbangan guna menghilangkan kecanduan bermain *game*.

## **I. Defenisi Operasional**

### **1. Kecanduan bermain *Games Playstation***

Kecanduan bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant, J.E. & Kim, S.W. (2003). Artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya. Hal semacam ini sangat riskan bagi perkembangan si anak yang perjalanan hidupnya masih panjang.

Menurut Chaplin (2004) dan *Random House Unabridged Dictionary* (1997) indikator kecanduan yaitu:

- a. Frekuensi yaitu kekerapan, jadi frekuensi dalam penulisan ini adalah keseringan mahasiswa dalam bermain *games*
- b. Durasi yaitu lama seseorang bermain *games* setiap kalinya, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *games*
- c. Atensi yaitu perhatian yang diberikan anak pada permainan *games* yang dimainkannya. Dalam hal ini yang diukur adalah perhatian mahasiswa selama bermain *games*. Aktivitas seperti apa yang dilakukan mahasiswa ketika bermain *games*, apakah mereka hanya bermain atau sambil melakukan aktifitas lainnya
- d. Emosi yang meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa (Lewis dan Granic, 2000). Jadi emosi dalam penelitian ini adalah reaksi emosi dari permainan *games* yang meliputi rasa suka, kegembiraan, marah, atau kesal pada saat sedang bermain *games* sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas maka kecanduan bermain *games* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah frekuensi, durasi, atensi dan emosi mahasiswa dalam bermain game yang memiliki derajat yang bertingkat tingkat dalam seminggu.

## **2. *Game playstation***

*Playstation* adalah jenis permainan menggunakan computer atau televisi dengan menggunakan program-program komputer dan dimainkan dengan menggunakan *keypad kontroler*. *Game* ini biasanya dimainkan oleh mahasiswa di rental *playstation* yang menggunakan televisi, media display, compact disk, dan keypad kontroler. Serta *game playstation* ini juga sering dimainkan dengan menggunakan computer di tempat tinggal mahasiswa.

## **3. Hasil Belajar Mahasiswa**

Menurut Sudjana (2009) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan bukti sejauh mana pemahaman anak tentang materi belajar yang telah diberikan, hasil belajar juga merupakan petunjuk yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, sikap dan nilai anak setelah belajar. Dihubungkan dengan mahasiswa tentunya hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar yang diperoleh setelah proses perkuliahan, dalam penelitian ini hasil belajar diperoleh dari nilai yang diperoleh oleh mahasiswa pada semester Juli - Desember 2013.