

**GAMBARAN KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA
JURUSAN SEJARAH FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI
PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh:

Boy Adrian
18568/2010

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Gambaran Kecanduan Game Online Dikalangan Mahasiswa Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang**

Nama : **Boy Adrian**

NIM/TM : **18568/2010**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Ilmu Sosial**

Padang, Agustus 2016

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Drs. Wahidul Basri, M.Pd
NIP. 195905221986021001

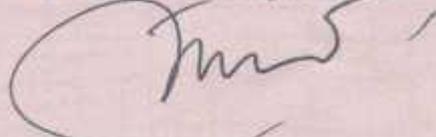
Pembimbing II



Ridho Bayu Jefferson, M.Pd
NIP. 198512202008121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Erniwati, SS, M.Hum
NIP.197104061998022001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 3 Agustus 2016*

**“Gambaran Kecanduan Game Online Di Kalangan Mahasiswa Jurusan
Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang”**

Nama : Boy Adrian
NIM/BP : 18568/2010
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2016

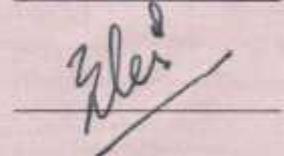
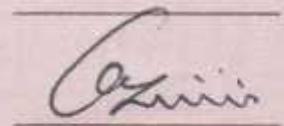
Tim Penguji Skripsi

1. Ketua : Drs. Wahidul Basri, M.Pd
2. Sekretaris : Ridho Bayu Yefterson, M.Pd
3. Anggota : Drs. Zafri, M.Pd

Dr. Ofianto, M.Pd

Drs. Gusraredi

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Boy Adrian
NIM/TM : 18568/2010
Tempat/Tanggal Lahir : Bukittinggi 28 Januari 1990

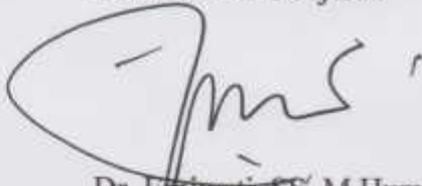
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Gambaran Kecanduan Game Online Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang”** adalah benar merupakan hasil karya asli saya dan bukan merupakan plagiat orang lain, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam skripsi ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya sebagai penulis.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Agustus 2016

Yang Membuat Pernyataan,

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Emilwati, SS, M.Hum
Nip.197104061998022001



Boy Adrian
18568/2010

ABSTRAK

Boy Adrian(2010/18568): Gambaran Kecanduan Game Online Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, **Skripsi**. Jurusan Sejarah Fakultas IlmuSosial, Universitas Negeri Padang. 2016

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya hasil belajar yang diperoleh oleh mahasiswa setelah kecanduan bermain game online. Bermain game online merupakan sebuah hobi untuk mengisi waktu luang. Karena telah kecanduan, mahasiswa melalaikan kewajiban yang harus dipenuhi seperti melalaikan tugas yang diberikan oleh dosen, tidak mengulang pelajaran dirumah hingga tidak mengikuti perkuliahan. Waktu banyak dihabiskan mahasiswa untuk bermain game online yang mengakibatkan terganggunya aktifitas akademik dan aktifitas sehari-hari. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana gambaran aktifitas kecanduan bermain game online dikalangan mahasiswa jurusan Sejarah UNP.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Jumlah informan sebanyak 7 orang. Teknik pengumpulan data adalah wawancara. Lokasi penelitian yaitu di lingkungan Jurusan Sejarah FIS UNP. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktifitas kecanduan game online dikalangan mahasiswa jurusan sejarah, berdampak buruk terhadap aktifitas akademik dan aktifitas sehari-hari mahasiswa seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, kehadiran mengikuti perkuliahan tidak mencapai 80% dan berakibat menurunnya prestasi akademik yang didapat mahasiswa yang kecanduan bermain game online. Selain itu bermain game online banyak menimbulkan kerugian seperti waktu, biaya dan melalaikan aktifitas penting lain karena bermain game online.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan, game online memberikan dampak negatif terhadap mahasiswa. Mahasiswa melalaikan kewajiban yang harus dipenuhi untuk pencapaian prestasi akademik yang baik dan memberikan banyak kerugian bagi kehidupan mahasiswa.

KATA PENGANTAR

Syukur Allhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat curahan rahmat dan karunia- Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Gambaran Kecanduan Game Online Dikalangan Mahasiswa Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang”**.

Dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua dan seluruh keluarga besar penulis, yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moril dan materil.
2. Bapak Drs. Wahidul Basri, M. Pd selaku pembimbing I dan Bapak Ridho Bayu Yefterson M.Pd sebagai pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta arahan yang berarti untuk penulisan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh Tim Penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi.
4. Ketua jurusan dan sekretaris Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah membantu penulis demi kelancaran penulisan skripsi.
5. Bapak dan ibu dosen serta staf pengajar Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama mengikuti perkuliahan.
6. Kepada mahasiswa Jurusan Sejarah yang menjadi informan penelitian yang telah meluangkan waktu dan tenaganya demi kemudahan dan kelancaran dalam penelitian.

7. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Jurusan Sejarah angkatan 2010 dan semua pihak yang ikut memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan dan dukungan yang telah diberikan akan dibalas oleh Allah SWT, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi penulis.

Padang, Januari 2016
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kecanduan game online	10
1. Pengertian kecanduan.....	10
2. Pegertian game online	10
3. Jenis game online	11
4. Indikasi kecanduan game online	12
5. Faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan game online	14
B. Studi Relevan	15
C. Kerangka konseptual.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian	18
C. Informan penelitian	18
D. Teknik pengumpulan data.....	19
E. Validitas data.....	20
F. Analisis data.....	20

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	24
A. Gambaran umum lokasi penelitian.....	24
B. Temuan di lapangan	25
1. Latar belakang mahasiswa bermain game online.....	26
2. Hal-hal yang didapatkan mahasiswa yang tergolong kecanduan bermain game online.....	27
3. Dampak negatif yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain game online.....	30
C. Pembahasan.....	43
 BAB V PENUTUP	 49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49
 DAFTAR PUSTAKA	 51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Informan Penelitian.....	53
Lampiran 2 : Panduan Wawancara.....	54
Lampiran 3 : Dokumentasi Penelitian.....	55
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian.....	57

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan Nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Tujuan Pendidikan Nasional menurut UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sebagai berikut:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan yang hendak dicapai pemerintah Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Perguruan tinggi merupakan salah satu lembaga pendidikan yang diharapkan dapat merealisasikan dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Perguruan tinggi diharapkan mampu mengembangkan bakat dan minat mahasiswa melalui pengembangan kegiatan akademik. Melalui berbagai kegiatan akademik diharapkan dapat menunjang peningkatan kualitas kemampuan

intelektual dan kemampuan sikap. Keberhasilan prestasi belajar mahasiswa ditunjukkan dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang diperoleh melalui proses selama kuliah, selama periode tertentu dan diukur dengan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, ujian tengah semester, ujian akhir semester, partisipasi dan keaktifan di kelas dan lain sebagainya. Prestasi belajar yang rendah pada mahasiswa dapat berpengaruh terhadap kelancaran masa studinya, karena mereka harus mengulang mata kuliah tertentu pada semester berikutnya sehingga masa studi yang diharapkan tidak tercapai.

Universitas Negeri Padang (UNP) adalah lembaga pendidikan tinggi yang bertugas menyukseskan tujuan pendidikan nasional. Dalam buku peraturan akademik Universitas Negeri Padang tahun 2014, tujuan UNP adalah:

- a. Menyiapkan peserta didik terutama untuk menjadi tenaga kependidikan yang berkemampuan akademik dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan.
- b. Menyelenggarakan pendidikan akademik dan professional dalam sejumlah disiplin ilmu, teknologi atau kesenian tertentu.

Prestasi akademik merupakan masalah yang selalu menjadi topik utama dalam bidang pendidikan. Hal ini berkembang dengan pertimbangan bahwa prestasi akademik merupakan indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh mahasiswa.

Secara umum, faktor yang mempengaruhi prestasi akademik sangat beragam. Menurut Muhibbin Syah (2008: 132) prestasi akademik dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar. (1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti aspek

Fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis meliputi kondisi umum jasmani siswa. Kebugaran organ–organ tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Aspek psikologis seperti intelegensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan tingkat intelegensi atau kecerdasan (IQ). dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran. (2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal dibagi menjadi 2 macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Lingkungan sosial ini meliputi lingkungan orang tua dan keluarga, sekolah serta masyarakat. Faktor lingkungan non sosial seperti gedung sekolah dan bentuknya, rumah tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, media masa seperti televisi, internet dan waktu belajar siswa. (3) Pendekatan Belajar, merupakan cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektifitas dan efesiensi proses belajar terhadap materi tertentu. Pendekatan belajar dibagi menjadi 3 yaitu pendekatan surface (bersifat lahiriah yang di pengaruhi faktor luar), pendekatan deep (mendalam dan datang dari dalam diri seseorang) dan pendekatan achieving (pencapaian prestasi tinggi/ambisi pribadi).

Internet merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi akademik. Salah satu fitur internet yang berkembang saat ini adalah *game online*. Menurut Adams & Rolings (2010:6), *Game online* adalah permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin–mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Jaringan yang digunakan adalah internet.

Perkembangan *game online* saat ini menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat Indonesia. Menurut Kemeninfo (tribun news, 2014), jumlah pengguna internet aktif di Indonesia telah mencapai 63 juta jiwa dan sebanyak 25 juta jiwa pengguna pemain *game online*. Jumlah ini akan terus bertambah seiring dengan makin murah dan mudahnya mendapatkan koneksi internet, tersebarnya jaringan serta tersedianya peralatan komputer, handphone, Blackberry dan smartphone.

Menurut Griffiths (1995:15), “*game online* membuat kecanduan terhadap pemainnya. Fase seseorang yang kecanduan *game online* dimana seorang pemain *game* tersebut sulit untuk lepas dari permainan yang ia mainkan dan dapat menimbulkan kerugian. Salah satu kerugiannya yaitu pemain *game* menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya, Pemain akan mengorbankan waktu, mengorbankan waktu untuk tidurnya, bekerja, belajar dan juga waktu untuk keluarga. Selain itu, menyebabkan pola makan terganggu dan tidur tidak teratur”. Semakin mudahnya untuk mengakses internet saat sekarang ini dan mudahnya alat untuk penggunaan akses internet (*computer* dan *smartphone*) menjadi salah satu faktor pemain menjadi kecanduan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap kehidupan pemainnya. Banyaknya waktu yang dihabiskan bermain *game online* tentu mengganggu aktifitas pemainnya. Saat sekarang ini, pemain *game online* sudah merambah kesemua kalangan, baik anak-anak, remaja dan dewasa, pelajar maupun mahasiswa

bermain *game online*. Hal ini disebabkan karena mudahnya saat ini untuk mengakses internet dan beragamnya *game online*. Bagi mahasiswa yang kecanduan bermain *game online* tentu mengganggu aktifitas akademiknya sehingga berpengaruh terhadap prestasi akademik yang dicapai.

Dari kalangan mahasiswa Universitas Negeri Padang khususnya mahasiswa jurusan Sejarah dari yang peneliti lihat, banyak mahasiswa jurusan sejarah yang bermain *game online*. Peneliti juga telah melakukan observasi tanggal 20 Oktober 2015 dan mewawancarai beberapa mahasiswa jurusan sejarah. Salah seorang mahasiswa sejarah berinisial IR. Menuturkan IR sebagai berikut :

“Mulanya saya bermain *game online* karena ajakan teman, namun setelah saya kecanduan bermain *game online*, saya menghabiskan waktu untuk bermain kira – kira 5 – 6 jam sehari. Biasanya saya menghabiskan waktu untuk bermain *game* pada malam hari, karena jaringan internet saat malam lebih lancar daripada siang hari, saya mulai bermain sekitar jam 20.00 wib sampai 02-00 pagi, kadang sampai shubuh karena terlalu asyik dan lupa waktu. Karena semalam kurang tidur jadi susah untuk bangun pagi, pada kuliah pagi merasa sangat mengantuk dan tidak konsentrasi saat kuliah. Sejak kecanduan game online ini IP saya turun , dari 2,92 menjadi 2,76 dan IPK saya dari 2,88 menjadi 2,81”(wawancara dengan IR, 20 Oktober 2015)

Selain IR, peneliti juga telah melakukan wawancara dengan mahasiswi jurusan sejarah berinisial MR :

“Saya bermain *game online* hanya ingin mengisi waktu, karena permainan asyik sering lupa waktu. Saya bermain game online kira – kira 2 sampai 3 jam sehari, seringnya bermain malam hari sebelum tidur. Dampak yang rasakan bermain *game online* sering begadang karena keasikan bermain, mengerjakan tugas kuliah

jarang di rumah karena melanjutkan game saya. IP saya sedikit turun dari 2,82 menjadi 2,79.” (wawancara dengan MR, 20 Oktober 2015).

Berdasarkan wawancara dengan IR dan MR, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* membawa dampak buruk terhadap kehidupan dan waktu bagi pemainnya, selain itu juga berdampak terhadap aktivitas yang seharusnya dijalankan sebagai mahasiswa. IR dan MR selaku mahasiswa pendidikan sejarah mengabaikan kewajibannya sebagai mahasiswa dan mengakibatkan prestasi akademiknya turun setelah kecanduan *game online*.

Game online merupakan fenomena yang marak saat ini di Indonesia. *Game-online offline* seperti *game PlayStation* mulai tersingkir setelah munculnya *game online*. Menurut pemain *game online*, terkoneksi dengan melibatkan banyak pemain menjadi tantangan tersendiri, saling berkompetisi dengan banyak pemain menjadi keunggulan *game online* dibandingkan dengan *game offline*. Selain itu *game online* selalu *update*, efek visualnya menjadi lebih bagus dibandingkan *game offline*, banyak pilihan sehingga menjadi tidak membosankan dan membuat penasaran bagi pemainnya untuk terus bermain.

Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan Rizal, Salah satu pengusaha rental PS yang berada di daerah Tabing Padang, sebagai berikut :

“Semenjak munculnya *game online*, orang yang memainkan PS di tempat saya jauh menurun. Sebelum adanya *game online*, orang bermain sampai rela mengantri untuk menunggu pemain lain selesai bermain, sekarang rental PS saya pun jarang penuh dan yang sering bermain adalah anak – anak sekolah baik SD hingga SMA saja, kalau mahasiswa

yang main jarang.”(wawancara dengan Rizal, 23 oktober 2015)

Selain Rizal, peneliti juga telah melakukan wawancara kepada pemilik rental PS lain di kawasan Patenggangan Parupuk Tabing Padang bernama Afdal : .

“Orang yang bermain PS di rental saya jauh turun sebelum maraknya *game online*, biasanya yang sering bermain adalah mahasiswa yang tinggal di sekitar sini, namun tak seramai sebelumnya, biasanya jam malam di penuh mahasiswa yang bermain, sekarang hanya 2 tw 3 PS saja yang terisi dari 9 PS yang ada di tempat saya dan rental *game online* sekitar sini sudah mulai banyak sehingga yang bermain PS menjadi turun.

Berdasarkan wawancara dengan Rizal dan Afdal, dapat disimpulkan peminat *game offline playstation* menurun semenjak munculnya *game online*, hal ini disebabkan, karena *game online* yang bisa diakses oleh banyak pemain. Selain itu *game online* yang selalu *update* baik grafis, jenis permainan lebih bagus di bandingkan dengan *game offline playstation*. *Game online* tidak mengeluarkan banyak biaya karena bisa diakses melalui komputer atau pun *smartphone* yang rata-rata sudah dimiliki setiap orang, baik pelajar maupun mahasiswa.

Seiring perkembangan teknologi yang pesat saat ini, *game online* bisa di mainkan di *smartphone* atau tablet. Hal ini menyebabkan semua kalangan tak terbatas umur atau gender bisa bermain *game online*. Laki-laki, perempuan, anak-anak, remaja maupun dewasa dengan mudah mengakses *game online*. Apabila telah mendapatkan candu, pemain sulit untuk melepaskan diri dari bermain *game online*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai mahasiswa jurusan sejarah yang kecanduan bermain *game online*, karena kecanduan *game online* tidak hanya di kalangan remaja saja, tetapi sudah merambah kekalangan mahasiswa khususnya mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Padang, sehingga penelitian ini diberi judul **“Gambaran Kecanduan Game Online Dikalangan Mahasiswa Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang”**

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tentang latar belakang masalah, dalam penelitian ini masalah dibatasi pada mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*. Penulis memfokuskan pada mahasiswa jurusan sejarah Universitas Negeri Padang. Dari batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan: Bagaimana gambaran mahasiswa jurusan sejarah yang kecanduan bermain *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran mahasiswa jurusan sejarah yang kecanduan bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Secara akademis penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi mengenai kecanduan *game online* dikalangan mahasiswa, penelitian ini bisa dijadikan rujukan bagi penelitian berikutnya mengenai studi *game online* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi mahasiswa, pemerhati pendidikan dan orang tua dan sebagai sumber informasi untuk menemukan metode yang tepat mengatasi kecanduan terhadap *game online*.