

**Sejarah Perkembangan Game Online di Kota Medan dan Dampaknya
Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Sejarah
Universitas Negeri Medan Tahun 2012**

ROGER EMMANUEL SARAGIH

ABSTRAK

Internet seperti yang kita tahu hanya untuk browsing, e-mail, chatting itu sekarang sering digunakan oleh siswa untuk bermain game lebih akrab dengan game online. Dimana permainan online itu sendiri didefinisikan sebagai fasilitas yang game digital dapat dihubungkan dengan puluhan orang sekaligus dan dengan berbagai permainan yang menarik bagi pemain yang ingin bersaing, juga dapat merangsang para pemain untuk menunjukkan hasil lebih baik, karena setiap pemain akan mencoba untuk mencapai standar yang lebih unggul. Game online sebagai bagian dari budaya juga mempengaruhi motivasi berprestasi. Dari sini kita dapat melihat bahwa, game online yang memiliki dampak yang sangat negatif bagi subjek. Permainan yang tidak mendidik, karena gambar hanya fantasi, jadi menyenangkan, dan permainan hanya membuang uang, waktu, dan membuat seseorang malas, untuk pekerjaan yang lain akan ditinggalkan. Subjek juga merasa bahwa pengaruh game online tentu negatif, dan bisa dibuat tunduk pada motivasi rendah atau bawah, sehingga membuat nilai atau menurunnya prestasi akademik, karena subyek tahu game online. Mereka yang memiliki kebutuhan untuk berprestasi rendah akan menghindari prestasi. Mereka melihat kegagalan sebagai berasal dari kurangnya kemampuan, faktor yang tetap yang tidak dapat segera diganti (Jung, 1978) Subyek memiliki motivasi berprestasi rendah,. itu dapat dilihat dari subjek sehari-hari. Subjek cenderung menghindari prestasi dengan cara jarang kuliah. Jika Anda datang ke kampus, subjek tidak atau melewatkan kuliah, tapi malah datang ke warnet terdekat untuk bermain game online. Berdasarkan hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak pada prestasi akademik motivasi pada siswa, sehingga prestasi siswa motivasi akan cenderung rendah atau jatuh karena mereka lebih peduli dengan game online. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dampak online game pada motivasi prestasi siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian ini adalah studi kasus atau studi kasus (studi kasus). Mata pelajaran ini adalah laki-laki siswa yang suka bermain game online, dan 23 tahun. Selain wawancara yang dilakukan dengan subjek, peneliti juga melakukan wawancara dengan yang lain signifikan dari teman yang juga subyek ramah kecil subjek. Sebagai seseorang yang suka memainkan game online, subjek sangat antusias dengan semua game yang tersedia dan membuat subjek kecanduan game online. Hal ini terjadi karena ia tertarik dengan permainan. Pada awalnya ia mencoba untuk bermain game online, ia hanya cukup mengisi menganggur waktu tidak kosong ketika ada belajar. Tapi, ketika ia menjadi penasaran, dan

kemudian mencoba untuk melanjutkan, dan terus dan menjadi kecanduan, maka ia harus rela mengorbankan kuliah waktu hanya untuk bermain game online. Subyek tidak sadar menganggap bahwa permainan game online dia bermain lebih menarik daripada kuliah dan bermain game lainnya. Subjek tidak menyadari terhadap kewajiban sebagai mahasiswa yang harus belajar untuk belajar dan kuliah sesuai dengan jadwal yang ada. Melihat dua mata pelajaran motivasi berprestasi akan cenderung turun pada saat lebih peduli dengan subjek game online.

Kata Kunci : *Game Online*



THE
Character Building
UNIVERSITY