

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada era milenium ini, dunia internet berkembang begitu pesat. Internet tidak hanya digunakan untuk *browsing* dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial, kehadiran internet juga dimanfaatkan sebagai sarana bermain *game* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui *game online*. *Game online* adalah *game* yang dimainkan dengan menggunakan jaringan baik LAN (*Local Area Network*) atau internet. Biasanya, jenis *game* yang dimainkan adalah *game* kartu, peperangan atau menyusun strategi.

Perkembangan *game* pada saat ini semakin pesat. Salah satu *game* pada saat ini yaitu *game online* yang membuat gamers dapat berinteraksi dengan sesama *gamers* yang tidak mengenal batas jarak. *Game online* membuat *gamers* lebih banyak berkomunikasi virtual dalam dunia nyata sehingga menurunnya interaksi dengan dunia nyata. Hal ini membuat gamers dapat bermain *game online* lebih dari 10 jam tanpa henti hingga tiga hari yang mempengaruhi tidak hanya interaksi sosial mereka saja, karena mempengaruhi juga pola mengurus diri hingga kesehatan mereka dan tidak hanya itu jika mereka sudah mengalami kecanduan dapat menyebabkan kematian karena bermain *game online* terus menerus tanpa beristirahat (Pratama, 2009:3).

*Game* saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*. *Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Suler dan Young (1996) dalam Mukodim (2004:18) menyatakan bahwa beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti menggunakan internet, karena adanya aspek sosial, hubungan secara interpersonal dengan orang lain yang sedemikian menstimulasi, dan menguntungkan (*rewarding and reinforcement*). Misalnya saja seorang mahasiswa dari perguruan tinggi terkenal yang memasuki *chatroom* dan menghabiskan waktu 60 jam per minggu, dalam setahun prestasi belajar untuk matakuliah yang diambil merosot dengan tajam. Mahasiswa tersebut mulai menarik diri dari teman-temannya di dunia nyata, dan mulai mengeluhkan symptom-symptom beberapa penyakit yang tidak dapat diidentifikasi oleh para dokter. Individu-individu tersebut yang apabila memenuhi kriteria diagnostik mengenai *internet addiction disorder* (individu yang mengalami kecanduan

terhadap internet). Bagi mereka yang telah kecanduan bermain *game online*, apalagi mereka yang berstatus pelajar dan mahasiswa tidak lagi mengingat pelajarannya sehingga prestasi belajar menurun.

Prestasi belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Prestasi belajar tiap individu berbeda-beda, hal ini dimungkinkan beberapa faktor dari dalam maupun luar individu. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat diketahui melalui prestasi belajarnya berdasarkan hasil evaluasi atau ujian (Sudjana, 2009:23).

Beberapa penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan teknologi dengan kemampuan kognitif siswa. Hasil penelitian Suveraniam (2011:36) dengan judul Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA Di Kota Medan (studi di SMA Santo Thomas Medan) diperoleh hasil bahwa prestasi akademik yang nilai rapor hampir semuanya baik yaitu 92.5% terdapat pada kelompok *non-gamer* dan hasil prestasi akademik tidak baik yaitu 20.9% terdapat pada kelompok *gamer*.

Bermain *game online* memberikan dampak positif maupun negatif. Tetapi jika dilihat dari akibat yang dialami pemain *game* lebih banyak dampak negatif yang diperoleh seperti lupa waktu, lupa belajar, pemborosan, gangguan penglihatan dan lain-lain (Anwaruddin, 2011:14).

Survei pendahuluan yang penulis lakukan di beberapa warnet di kota Medan khususnya di daerah Padang Bulan, banyak remaja usia sekolah dan mahasiswa perguruan tinggi yang mengisi waktunya dengan bermain *game online*. Hasil wawancara dengan beberapa pemain *game online* yang berstatus

status mahasiswa, bahwa mereka mengaku awalnya bermain *game* untuk mengisi waktu luang, tetapi lama kelamaan menjadi kecanduan. Hal tersebut berdampak terhadap pendidikannya menjadi terbengkalai, sering tidak masuk kuliah dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan dosen, sehingga hasil belajar juga tidak memuaskan. Bermain *game online* menyebabkan mereka menjadi lupa waktu, lupa belajar, lupa makan, dan lupa yang lainnya karena yang hanya diingat hanya permainan di *game online*. Karena candunya mereka bermain game, sebagian mahasiswa mengaku bermain hingga larut malam bahkan sampai ada yang tidak pulang ke rumah.

Berdasarkan uraian di atas diduga *game online* memberi dampak terhadap hasil belajar mahasiswa. Untuk itu penulis dalam kesempatan ini mencoba membuat suatu penelitian dengan judul Sejarah Perkembangan *Game online* di Kota Medan dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012.

## B. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bermain internet menyebabkan kecanduan.
2. Bermain *game online* memberi dampak terhadap pelakunya lupa banyak hal, terutama para pelajar dan mahasiswa yang lupa akan pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik.

3. Dengan seringnya bermain *game* maka individu akan berkurang kemampuan kognitif.
4. Prestasi atau hasil belajar mahasiswa mengalami penurunan.

#### C. Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang “Sejarah Perkembangan *Game online* di Kota Medan dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012”.

#### D. Perumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :  
"Bagaimana sejarah perkembangan *game online* di Kota Medan dan apakah Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012".

#### E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sejarah perkembangan *game online* di Kota Medan.
2. Untuk mengetahui dampak *game online* pada mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan tahun 2012.

3. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan tahun 2012.
4. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap hasil belajar mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan tahun 2012.

#### F. Manfaat Penelitian

Dari kegiatan ini dapat dipetik beberapa manfaat, yaitu :

1. Untuk peneliti, sebagai sarana penelitian untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dan wawasan berfikir kritis, guna melatih kemampuan menganalisis masalah-masalah yang mempengaruhi prestasi belajar siswa secara kritis dan sistematis.
2. Untuk lembaga yang diteliti, sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan dalam rangka mengantisipasi adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar anak didiknya.
3. Untuk pengembangan keilmuan, sebagai bahan pertimbangan untuk mengantisipasi adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa dalam menghadapi kehidupan modern saat ini.