

## ABSTRAK

**TRY JAKA SANJAYA. NIM. 3123121059. “DAMPAK AKTIVITAS GAME ONLINE TERHADAP MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH ANGKATAN 2012 DAN 2013”. SKRIPSI S-1 JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH, FAKULTAS ILMU SOSIAL, UNIVERSITAS NEGERI MEDAN 2017.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak aktivitas game online terhadap mahasiswa pendidikan sejarah unimed angkatan 2012 dan 2013, faktor yang melatarbelakangi mahasiswa pendidikan sejarah unimed bermain game online. Adapun Metode yang digunakan ialah *Deskriptif Kualitatif* yang merupakan penelitian untuk mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Penelitian ini memiliki karakteristik bahwa data yang disajikan dalam keadaan kewajaran sebagaimana adanya (*natural setting*). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu melalui *Field Research* atau Studi Lapangan baik observasi langsung maupun wawancara. Wawancara merupakan hasil tanya jawab yang di lakukan oleh peneliti terhadap narasumber. Adapun yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data dari hasil wawancara dan sumber tertulis lainnya yang berkenaan dengan tema penelitian dan di lengkapi dengan studi dokumentasi dimana data yang akan di ambil melalui buku, internet dan media sezaman dengan penelitian. Dari penelitian yang dilakukan, telah di dapatkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang aktif bermain game online di latarbelakangi oleh kebutuhan ekonomi, faktor hiburan, dan keinginan untuk mencoba secara terus menerus. Bebera faktor yang saling berkaitan tersebut ternyata memiliki dampak negatif yang sangat mengkhawatir bagi mahasiswa yang secara aktif bermain game online. banyak dampak dampak lain yang telah di rasakan langsung oleh para mahasiswa pendidikan sejarah yang aktif bermain game online. kerugian ekonomi, kesehatan, pendidikan maupun psikis telah mereka dapatkan.

**Kata kunci : *Game Online, Internet***

