

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dinamika kehidupan manusia tidak akan pernah bisa dihindari dari perkembangan. Istilah perkembangan berarti serangkaian perubahan-perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.

Perubahan-perubahan yang terjadi di kehidupan manusia tidak lain merupakan sebuah proses adaptasi manusia terhadap pergerakan dari lingkungan hidup di sekitarnya. Usaha yang dilakukan manusia dalam beradaptasi salah satunya adalah menciptakan berbagai macam hal yang bertujuan untuk mempermudah hidup yang kita kenal dengan teknologi.

Berkembangnya teknologi khususnya dalam bidang komunikasi merupakan salah satu bidang yang perkembangannya sangat pesat dan telah di terima dalam kehidupan manusia. Teknologi mempengaruhi imajinasi publik dalam jenis dan jumlah cerita yang diberitahukan (Dewi:140) Perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai jenis temuan baru dengan kehebatannya masing – masing seperti *smartphone* , *tablet*, *laptop* dan *internet* yang semakin hari menarik perhatian dan minat masyarakat untuk menggunakannya sehingga menjadi ketergantungan.

Berdasarkan data KEMKOMINFO tahun 2015, pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia. Dari jumlah pengguna internet

tersebut, 80 persen di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Untuk pengguna *facebook*, Indonesia di peringkat ke-4 besar dunia.

Dewasa ini penggunaan internet di kalangan masyarakat Indonesia sangat pesat. Selain itu, dukungan dari para *provider* (penyedia layanan internet) yang memberikan penawaran dengan harga yang murah. Hal ini memberikan stimulus kepada masyarakat untuk menikmati akses internet dengan mudah, murah dan cepat. Hal ini juga memberikan dampak kepada penggunaan internet yang meningkat dengan pesat setiap tahunnya

Prawira R (2010:2) internet tidak lagi dijadikan sarana sebagai sarana untuk hiburan semata, tetapi telah dijadikan sarana untuk menghasilkan uang nyata bisnis internet saat ini menjadi salah satu bisnis paling di minati. Di Amerika, bisnis ini telah menjadi bisnis yang sangat mudah di jalankan dan menjadi alternatif bagi para pencari kerja serta pensiunan.

Sejalan dengan perkembangan dunia internet yang makin pesat, kreativitas manusia pun semakin berkembang. Ladang bisnis jual beli yang dahulu hanya dapat dilakukan di tempat-tempat umum dengan cara manual seperti, swalayan, mall, pasar, maupun toko kini menjadi tempat yang lebih sempit yaitu dengan sistem *online* dari internet. Banyak orang membuat *website* penjualan atau memanfaatkan media sosial. Banyak manfaat positif yang bisa kita dapatkan dari kehadiran internet, namun dengan pemanfaatan internet dapat pula menimbulkan hal-hal yang negatif.

Dari pengamatan peneliti sebagai pengguna internet aktif, memperhatikan sebuah fenomena di mana internet tidak hanya di gunakan sebagai media yang

mempermudah manusia untuk mendapatkan informasi secara cepat, tetapi terdapat beberapa pihak yang memanfaatkan internet untuk tujuan yang tidak lazim. Sebuah fenomena menarik yang terjadi di sekitar masyarakat adalah *gameonline*.

Dewasa ini, game pun beralih pada teknologi yang sedikit lebih tinggi, Kita hanya perlu duduk santai di depan komputer atau *laptop* yang terhubung dengan internet kita bisa melakukan *gameonline* tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang , arus informasi , ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan *Gameonline*.

Segala kemudahan yang di berikan teknologi untuk memainkan game ini kini merambah semakin jauh. Semua kalangan kini sudah mulai terkena pengaruhnya seperti Mahasiswa. Pada dasarnya mahasiswa dewasa ini tidak akan pernah lepas dari internet, karena internet merupakan suatu kebutuhan, interaksi di media sosial, serta tuntutan pergaulan yang memungkinkan mahasiswa tidak terpisahkan dari internet. Tidak heran jika beberapa mahasiswa terjebak di dalam permainan *gameonline*. Banyak dampak yang timbul terhadap perilaku dan minat belajar mahasiswa.

Mahasiswa pendidikan sejarah UNIMED yang merupakan anak-anak perantau kini telah mendapatkan dampak yang sangat nyata dari permainan *game online*. terbukti dari banyaknya mahasiswa yang ikut ambil bagian dalam permainan ini. dari hasil pengamatan peneliti selaku mahasiswa yang aktif

mendapatkan banyak data bahwa mahasiswa pendidikan sejarah UNIMED yang aktif bermain memiliki kemampuan menyerap pelajaran yang sangat minim.

Segala jenis permainan yang tersedia dari berbagai situs telah menarik perhatian banyak mahasiswa pendidikan sejarah UNIMED untuk bermain. Penyebarannya yang sangat cepat terjadi di lingkungan kampus juga menjadi salah satu faktor utama banyaknya mahasiswa yang terkena dampak permainan ini. Beberapa mahasiswa mengaku menjadi sangat kecanduan bermain *game online* hingga beberapa di antaranya rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit.

Tersedianya wadah untuk bermain *game* secara *online* memberikan kemudahan bagi para mahasiswa Pendidikan Sejarah UNIMED untuk melakukan permainan game. Banyak *website* yang menyediakan berbagai macam game yang dapat diakses secara gratis tanpa mengeluarkan biaya. Beriringan dengan kemajuan zaman, *gameonline* sangat berkembang dengan pesat. Game online ini pada dasarnya tetap bergantung pada faktor keberuntungan. Tidak heran *Gameonline* ini menarik perhatian sebagian mahasiswa pendidikan sejarah UNIMED untuk terlibat di dalamnya, jika *trend* seperti saat ini maka *game online* akan menjadi suatu kegiatan utama yang akan digeluti oleh Mahasiswa Pendidikan sejarah dalam lingkungan kampus. Mengandalkan efektifitas serta aturan sistem yang sangat sederhana, game memiliki tempat tersendiri di hati mahasiswa sebagai aktivitas yang sangat sulit untuk ditinggalkan..

Tersedianya *website* game yang sangat mudah diakses dari *google* membuat mahasiswa Pendidikan Sejarah UNIMED dapat dengan leluasa menggunakan perangkat mereka untuk terlibat dalam *gameonline*. Dari hasil pengamatan

peneliti melalui interkasi dengan teman-teman mahasiswa, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa sebagian besar teman-teman mahasiswa telah terlibat dalam permainan game online tersebut. Survei pendahuluan yang di lakukan oleh peneliti, banyak mahasiswa perguruan tinggi yang memanfaatkan waktu luang mereka untuk bermain *game online*. Dari hasil wawancara sementara dengan para pemain *game online* yang berstatus sebagai mahasiswa, mereka mengaku awalnya hanya untuk mengisi waktu luang mereka ketika tidak mengerjakan tugas dari dosen, tetapi lama kelamaan menjadi candu terhadap permainan *game* tersebut. Sehingga peneliti menjadi lebih tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk mengetahui hal tersebut beserta mengetahui faktor yang mendasari mahasiswa pendidikan Sejarah UNIMED untuk ikut terlibat dalam permainan game online, serta dampak bagi para mahasiswa Pendidikan Sejarah UNIMED.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Bermain *game online* memberikan berbagai dampak terhadap pelakunya
2. Permainan *game online* menyebabkan kecanduan..
3. Permainan *game online* memberikan dampak terhadap kemampuan kognitif individu yang menjadi pelaku.
4. Pengaruh prestasi dan perilaku pelaku *game online* yang signifikan.

C. Batasan Masalah

Untuk memaksimalkan hasil penelitian, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu : “Dampak Aktivitas *Game Online* terhadap Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Medan Angkatan 2012-2013.”

D. Rumusan masalah

Peneliti merumuskan beberapa masalah, yakni :

1. Apa yang melatar belakangi mahasiswa Pendidikan Sejarah UNIMED untuk bermain *Game Online*?
2. Bagaimana dampak yang di timbulkan *Game online* terhadap kehidupan sosial mahasiswa Pendidikan Sejarah UNIMED?

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yakni :

1. Untuk mengetahui apa saja yang melatar belakangi mahasiswa Pendidikan Sejarah UNIMED ber main game Online
2. Untuk mengetahui dampak apa saja yang ditimbulkan Game online terhadap Mahasiswa Pendidikan Sejarah Unimed..

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh sesudah melaksanakan penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan informasi serta sumbangan bagi mahasiswa sehingga bisa menambah wawasan ilmiah.
2. Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi di jurusan Pendidikan Sejarah UNIMED

3. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian dalam masalah yang sama.
4. Dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat dan semua pihak tentang Dampak Aktivitas Game Online Terhadap Mahasiswa.
5. Sebagai pengembangan ilmu bagi peneliti sendiri dalam rangka pengembangan selanjutnya
6. Sebagai penambah perbendaharaan Perpustakaan UNIMED khususnya di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Pendidikan Sejarah.

