

ABSTRAK

Krisnaya PA. 108141019. Dampak Permainan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Batukarang Kecamatan Payung Kabupaten Karo. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2012.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah timbulnya perilaku-perilaku negatif atau menyimpang yang dilakukan remaja sebagai dampak dari permainan *game online*. Remaja sebagai salah satu pengguna game online belum mampu memilah aktivitas game online yang bermanfaat, dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas game online. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana dampak permainan game online terhadap perilaku remaja dan dampak apa saja yang ditimbulkan permainan game online terhadap perilaku remaja.

Menurut Akio Mori (2008:25) dampak permainan game pada aktivitas otak yaitu menurunnya aktivitas otak depan sehingga mempengaruhi mood, mengurangi konsentrasi dan mempengaruhi hubungan sosial.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah para remaja yang memiliki usia 13-22 tahun yang berada di Desa Batukarang Kecamatan Payung Kabupaten Karo yang berjumlah 235 orang terdiri dari 113 orang remaja pria dan 122 orang remaja wanita. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *random sampling* yang dikemukakan Arikunto (2003). Sampel penelitian ini berjumlah 28 orang remaja pria. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh Permainan game online menimbulkan dampak ketagihan bagi remaja. sebanyak 71,42% atau sekitar 20 orang remaja merasa ketagihan dengan permainan game online. 78,56% remaja menganggap bermain game online membuat mereka jadi lupa dengan kewajiban dan menjaga kesehatan. Sebanyak 67,85% remaja merasa bahwa game online berdampak negatif terhadap kepribadian mereka. Remaja merasa bahwa mereka menjadi pribadi yang tertutup akibat bermain game online karena mereka jarang berkomunikasi dengan teman sekitar. 71,42% remaja memberi tanggapan bahwa mereka tidak dapat berhenti dari aktivitas bermain game online, karena mereka merasa senang setiap kali mereka bermain game online. Kesenangan yang remaja dapat ketika bermain game menjadikan remaja merasa ketagihan dan sukar berhenti.