

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, perkembangan teknologi di dunia semakin berkembang. Indonesia pun menjadi salah satu negara yang perkembangan teknologinya tumbuh cukup pesat. Kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia sudah tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Hal ini terbukti dari semakin meningkatnya penggunaan barang-barang berteknologi tinggi yang mampu membantu dan memudahkan kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi tersebut memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia, tetapi teknologi pun dapat memberikan dampak negatif bila digunakan secara berlebihan atau bila digunakan dengan tidak semestinya. Salah satu contoh perkembangan teknologi yang sedang menjamur di masyarakat adalah fenomena *game online* yang sedang digemari oleh masyarakat dari berbagai usia, baik anak kecil hingga orang dewasa. *Game online* memberikan dampak positif karena dapat memberikan hiburan sehingga mereka yang bermain dapat melepaskan penat. Namun, *Game online* diduga dapat memberikan dampak negatif pula karena bisa mengakibatkan kecanduan bagi para pelakunya sehingga mereka bermain tanpa mengenal waktu dan mengabaikan pelajaran ataupun pekerjaan mereka.

Pada saat ini, komunitas yang paling banyak bermain *game online* adalah mahasiswa, hal ini dapat dilihat dari pengunjung warnet-warnet yang sebagian besar adalah mahasiswa. *Game online* diduga pula menyebabkan mahasiswa lebih mengorbankan waktu belajarnya untuk bermain. Oleh karena itu, *game online* sering dipandang buruk oleh masyarakat karena diduga sebagai penyebab menurunnya prestasi belajar dari mahasiswa. Apabila dugaan ini benar, maka *game online* jelas akan menjadi masalah bagi para mahasiswa yang gemar bermain *game online* karena mereka akan kesulitan untuk membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi hubungan antara motivasi belajar mahasiswa yang dipengaruhi oleh perilaku bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa di Universitas Kristen Maranatha sehingga penelitian ini dapat berguna bagi mahasiswa dan bagi Universitas Kristen Maranatha.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah dugaan yang berkaitan dengan perilaku bermain *game online*, yaitu perilaku bermain *game online* diduga turut mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa.

1.3 Pembatasan Masalah Dan Asumsi

1.3.1 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas dilakukan pembatasan, yaitu :

- Objek penelitian yang diamati adalah mahasiswa dan mahasiswi Universitas Kristen Maranatha yang masih berstatus aktif dan sudah bermain *game online* sejak semester 1.
- Faktor-faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa tidak diamati.

1.3.2 Asumsi

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Beban studi setiap jurusan dari mahasiswa yang diamati adalah sama.
- Daya beli untuk semua mahasiswa yang bermain di warnet dianggap sama.

1.4 Perumusan Masalah

Berikut ini adalah perumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Apakah ada pengaruh antara motivasi belajar mahasiswa yang dipengaruhi oleh perilaku bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa?

2. Variabel-variabel apa saja yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa?
3. Usulan-usulan apa saja yang dapat diberikan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah :

1. Mengetahui ada tidaknya pengaruh antara motivasi belajar mahasiswa yang dipengaruhi oleh perilaku bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa.
2. Mengetahui variabel-variabel apa saja di dalam model penelitian yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa.
3. Mengetahui usulan-usulan apa saja yang dapat diberikan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang uraian yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dan membantu untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang sistematika penelitian yang dilakukan, dari awal dilakukannya penelitian hingga akhirnya didapatkan kesimpulan dan saran.

BAB 4 PENGUMPULAN DATA

Pada bab ini berisi tentang data-data yang dikumpulkan dan dibutuhkan untuk mengolah data penelitian.

BAB 5 PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini berisi tentang pengolahan data dan setelah data tersebut diolah dilakukan analisis terhadap hasil pengolahan data tersebut.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan setelah didapatkan analisis terhadap data penelitian.

.