

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA *GAME ONLINE* DENGAN INDEKS PRESTASI
KOMULATIF (IPK) MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
ANGKATAN 2009-2011 DI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Oleh

MICHAEL SIMATUPANG

Nomor Induk Mahasiswa 06081012009

Program Studi Pendidikan Teknik Mesin

Jurusan Pendidikan Teknik Kejuruan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2014**

HUBUNGAN ANTARA *GAME ONLINE* DENGAN INDEKS PRESTASI
KOMULATIF (IPK) MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
ANGKATAN 2009-2011 DI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

SKRIPSI OLEH :

MICHAEL SIMATUPANG

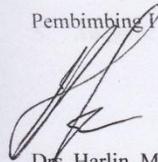
06081012009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN

JURUSAN TEKNOLOGI KEJURUAN

Disetujui

Pembimbing I



Drs. Harlin, M.Pd
NIP. 196408011991021001

pembimbing II



FarhanYadi, S.T, M.Pd
NIP. 197705292008121001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pend. TeknikMesin




Drs. H. Darlius, M. M, M.Pd
NIP. 195703231986031001

Telah Diuji dan Lulus Pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 12 Desember 2013

Tim Penguji :

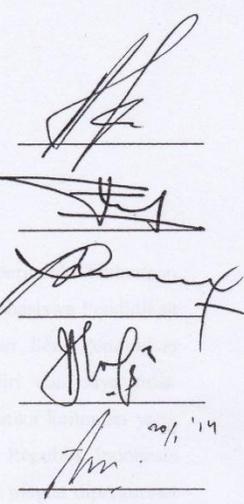
1. Ketua : Drs. Harlin, M.Pd

2. Sekretaris : Farhan Yadi, S.T, M.Pd

3. Anggota : Drs. Ahmad Burhan, Dip. Eng

4. Anggota : Imam Syofii, S.Pd., M. Eng

5. Anggota : M. Amri Santosa, S.T, M. Pd

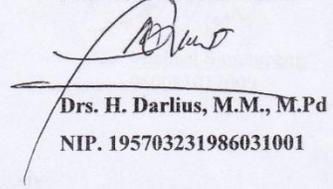


Indralaya, Januari 2014

Diketahui oleh

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Mesin



Drs. H. Darlius, M.M., M.Pd
NIP. 195703231986031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Michael Simatupang

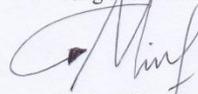
NIM : 06081012009

Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan antara *Game Online* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2009-2011 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya” adalah benar hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat diperguruan tinggi. Atas pernyataan ini, saya menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Indralaya, Januari 2014

Yang Membuat Pernyataan,



Michael Simatupang
060081012009

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan anugrah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Skripsi yang penulis susun dengan judul : *HUBUNGAN ANTARA GAME ONLINE DENGAN INDEKS PRESTASI KOMULATIF (IPK) MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK MESIN ANGKATAN 2009-2011 DI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA.*

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, penulis akan sangat menghargai apabila ada kritik dan saran yang sifatnya membangun. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Sofendi, M.A., Ph.D. selaku Dekan FKIP
2. Drs. H. Darlius, M.M, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya
3. Drs. Harlin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Pembimbing Akademik
4. Farhan Yadi, S.T, M.Pd selaku dosen Pembimbing II
5. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar pada Program Pendidikan Teknik Mesin FKIP Universitas Sriwijaya.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya.

Indralaya, Desember 2013

Penulis

DEDIKASI DAN MOTTO

DEDIKASI :

1. *Tuhan Yesus atas anugerah dan karunia-Nya.*
2. *Bapak R. Simatupang dan Ibu L. Manalu selaku orang tua kandung, terima kasih atas semua kepercayaan, kasih sayang, dana, semangat dan doa yang sangat tulus.*
3. *Abang dan adekku (Bobby Simatupang, Modest Simatupang, Melani Simatupang, Gunawan Simatupang, Roy Simatupang) atas semua kasih sayang, moril dan juga materi.*
4. *Reivaldo Siagian yang sudah saya anggap sebagai dosen pembimbing ketiga. Thanks ya ting atas bimbingan dan motivasinya.*
5. *Keluarga Punguan Toga Simatupang (pra Wira, Simson, Ito Amy, Reta, Crisma, Wida, Ruth, dll). Terima kasih untuk doa, semangat dan kebersamaannya.*
6. *Civitas Akademika Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya angkatan 2008 : Oldi botax, Abi, Okta, Panjul, Novri, Adit, Otonk, Mizer, Akmal, Uyung, Tami, Eka, Nisa, Madi Fukimbek, dkk, dan teman sepenenderitaan Lae Benny dan Lae Charles. Thanks semua atas semangat dan bantuannya. Adek tingkatku 09 (Ting Jhon, Jepri, Izal, Icak, Tyo, Agung, Yoga, Ade, Praa, Sito, Enri, dll). Angkatan 2010 (Budi, Janrico, Dendi, Cimef, Dika, Wulan, dll). Angkatan 2011 (Ting Hendro, Jepri, Erdian, dll). Terima kasih semua ting, atas semangat dan kerja samanya, dan partisipasinya dalam pembuatan skripsi ini, berkat kalian aku bisa tamat, dan juga adek tingkat ku angkatan 2012 dan 2013 yang memberikan semangat dan menayakan kapan abang tamat.*

7. *My best friend Batic's 08 (Lae Doni, si Doll, Jekson, si dol Tangkas, Fofong, Keplor, Otong, dll)*
8. *Teman sebedeng Rinjani: The Com alias Tumbur, Heindut (Ediman), Yen, Jun, Saferee, Kai-kai, Andre, Bondaken, Tasyo, Brejo, Lae Saddi, Lasma, Ito Risdha, Elsa, Valen, Maika, Langok, Esra, Melati dan Ana Simanjuntak, terima kasih buat motivasi, bantuan dan kebersamaan kita selama dibedeng.*
9. *Ito Theresia Lumban Gaol yang telah mengizinkan saya untuk melanjutkan dan mengembangkan skripsinya.*
10. *Seluruh pihak yang tidak dapat saya tuliskan satu persatu yang telah memberikan curahan semangat dan bantuan.*

Semoga skripsi saya ini memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi kita semua.

MOTTO :

Dan apa yang telah kamu pelajari dan apa yang telah kamu terima, dan apa yang telah kamu dengar dan apa yang telah kamu lihat padaku, lakukanlah itu. Maka Allah sumber damai sejahtera akan menyertai kamu. (Filipi 4 : 9)

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Hubungan antara *Game Online* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2009-2011 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Penelitian ini memiliki rumusan masalah untuk mengetahui karakteristik mahasiswa yang bermain *game online*, mengetahui seberapa besar nilai hubungan antaran kecanduan *game online* dengan IPK, dan juga untuk mengetahui ada-tidaknya hubungan antaran kecanduan *game online* dengan IPK. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2009-2011. Sampel penelitian sebanyak 30 mahasiswa dengan menggunakan *Porposive* Sampel. Metode penelitian adalah kolerasi. Alat Pengumpulan data adalah kuesioner yang telah diuji validitas, reabilitas dan normalitasnya. Teknik analisis data menggunakan skala *Likert*. Dari hasil penelitian menunjukkan karakteristik mahasiswa yang bermain *game online* adalah angkatan paling banyak bermain *game online* adalah angkatan 2011 dengan jenis kelamin hanya laki-laki setengah mahasiswa adalah anak kost, mengenal *game* sejak SMA rata-rata bermain <10 jam per minggu dan jenis *game* yang paling banyak dimainkan adalah *game* yang ada di *facebook*. Nilai hubungan kecanduan *game online* dengan IPK adalah -0,67376 hal ini dibuktikan dengan rumus *Product Moment*. Selanjutnya dari hasil ketentuan : jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (-4,82 > 2,467). Bilangan negatif t_{hitung} tidak bermakna minus (hitungan) tetapi mempunyai makna bahwa pengujian hipotesis dilakukan di sisi kiri, maka H_0 ditolak yaitu Ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan IPK mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin. Saran peneliti kepada pembaca agar mengimbangi antara bermain *game* dengan Prestasi.

Kata kunci : Hubungan, kecanduan *game online*, Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

ABSTRACT

This research is about the correlation between online game and Grade Point Average (GPA) of Engineering Education students batch 2009-2011 at Teacher Training and Education Faculty, Sriwijaya University. This research aims to know about the characteristic of students who play online game, to know how much the value of correlation between online game and GPA, and also to know the correlation between online game and GPA. The population of this research is all Engineering Education students batch 2009-2011. Samples were taken as many as 30 students. Sampling method used Purposive Sample. Method used in this research is correlation. The research instrument that had been used is the questioner which had been trial the validity, reliability and normality. This research used Likert scala to analyze the data. Based on the result, the characteristics shown that the most students playing online game is male students of batch 2011 and half of them live in boarding house. They have known online game since senior high school. They play game less than 10 hours per week and facebook game is the most game they play often. The correlation value is -0,67376 by Product Moment Formula. The calculation gained $t_{count} = -4,82$ and $t_{table} = 2,467$. By comparing t_{count} and t_{table} , it is gained $t_{count} > t_{table}$ (Negative mark does not mean as negative number, but it uses left tailed hypothesis test). So that, H_0 is rejected. It means that there is significant correlation between online game and Grade Point Average (GPA) of Engineering Education students. Thought the result of this research, it is suggested that the readers should be balancing between playing game and getting achievement.

Key words : correlation, online game addictive, Grade Point Average (GPA).

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	xi
HALAMAN PERSETUJUAN	xii
HALAMAN TIM PENGUJI	xiii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT	xvi
KATA PENGANTAR.....	xvii
DEDIKASI DAN MOTTO	xvii
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Batasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 <i>Game Online</i>	6
2.1.1 Defenisi <i>Game Online</i>	6
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i>	8
2.1.3 Kategori <i>Game Online</i>	10
2.1.4 Jenis <i>Game Online</i>	11
2.2 Orang Yang Bermain <i>Game Online (Gamers)</i>	13
2.2.1 Pengertian <i>Gamers</i>	13
2.2.2 Karakteristik <i>Gamers</i>	13

2.2.3 Tipe <i>Gamers</i>	14
2.3 Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.3.1 Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2.3.3 Dampak <i>Game Online</i>	16
2.3.3.1 Dampak Positif <i>Game Online</i>	17
2.3.3.1 Dampak Negatif <i>Game Online</i>	18
2.4 Prestasi Akademik.....	20
2.4.1 Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)	20
2.4.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik.....	21
2.4.3 Pengukuran Indeks Prestasi Kumulatif di Perguruan Tinggi.....	23
2.5 Pengertian Mahasiswa	24
2.6 Penelitian Yang Relevan	25
2.7 Hipotesa	27

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2 Design Penelitian	28
3.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel	28
3.3.1 Variabel Penelitian	28
3.3.2 Defenisi Operasional Variabel	28
3.4 Objek dan Subjek Penelitian	29
3.5 Populasi dan Sampel	29
3.6 Pengumpulan Data	30
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.8 Analisa Data Tes	35
3.8.1 Analisa Keabsahan Instrumen.....	35
3.8.2 Uji Validitas	35
3.8.3 Uji Reabilitas dan Uji Normalitas	36
3.9 Teknik Pengembangan Instrumen.....	37

3.10 Analisa Univariat.....	37
3.11 Teknik Pengolahan Data.....	37
3.11.1 Nilai Hubungan Antara Variabel X dan Variabel Y	38
3.11.2 Uji Hipotesis (Uji t)	40
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pelaksanaan Penelitian	41
4.2 Populasi dan Sampel	41
4.3 Uji Instrumen Tes	42
4.3.1 Uji Validitas	42
4.3.2 Uji Reabilitas	43
4.3.3 Uji Normalitas	43
4.4 Pengembangan Instrumen	44
4.5 Hasil Penelitian	48
4.5.1 Karakteristik Responden Yang Bermain <i>Game Online</i>	48
4.5.2 Data Mentah Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	50
4.5.3 Nilai Skor Kecanduan (Variabel X)	51
4.5.4 Nilai Baku IPK (Variabel Y)	52
4.5.5 Hubungan Antara Variabel X dan Variabel Y (r_{xy})	53
4.5.6 Keterhubungan Antara Variabel X dengan Variabel Y (Uji t) ..	54
4.6 Pembahasan	55
4.6.1 Karakteristik Responden.....	55
4.6.1.1 Angkatan	55
4.6.1.2 Jenis Kelamin	55
4.6.1.3 Tempat Tinggal.....	56
4.6.1.4 Lama Mengenal <i>Game</i>	56
4.6.1.5 Lama Waktu Bermain <i>Game</i>	56
4.6.1.6 Jenis <i>Game</i> Yang Dimainkan	56
4.6.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	57
4.6.3 Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)	57

4.6.4 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan IPK.....	57
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Alat Ukur Skala <i>Likert</i>	31
Tabel 3.2 Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	32
Tabel 4.1 Sampel Penelitian	42
Tabel 4.2 Pengembangan Instrumen	44
Tabel 4.3 Data Karakteristik mahasiswa yang bermain <i>Game Online</i>	49
Tabel 4.4 Data Karakteristik jenis <i>Game Online</i> yang dimainkan	50
Tabel 4.5 Skor Kecanduan <i>Game Online</i> setelah dikonversi	51
Tabel 4.6 Data IPK setelah dikonversi	52
Tabel 4.7 Hubungan Variabel X dan Variabel Y	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Design Penelitian	28
Gambar 3.2 Kurva Uji Hipotesis	40
Gambar 4.1 Kurva Uji Hipotesis	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Deskripsi Wawancara.....	64
Lampiran 2 : Hasil Wawancara	65
Lampiran 3 : Kesimpulan Wawancara.....	71
Lampiran 4 : Usul Judul	73
Lampiran 5 : Lembar Persetujuan Seminar	74
Lampiran 6 : Lembar Persetujuan Mengikuti Ujian Akhir Program Strata I....	75
Lampiran 7 : SK Pembimbing	76
Lampiran 8 : Surat Permohonan Uji Validitas	77
Lampiran 9 : Surat Pernyataan Telah Melakukan Uji Validitas.....	78
Lampiran 10 : SK Penelitian	79
Lampiran 11 : Rekapitulasi Uji Validitas.....	80
Lampiran 12 : Rekapitulasi Uji Reabilitas	102
Lampiran 13 : Rekapitulasi Uji Normalitas	103
Lampiran 14 : Lembar Informasi Penelitian	104
Lampiran 15 : Lembar Persetujuan Responden.....	105
Lampiran 16 : Kuesioner Penelitian	106
Lampiran 17 : Data Mentah Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	109
Lampiran 18 : Hasil Perhitungan Uji Hipotesis	110
Lampiran 19 : Tabel Distribusi t.....	111
Lampiran 20 : Time Scedule	112

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan rancangan aktivitas yang sangat berarti karena melalui kegiatan tersebut individu dapat berinteraksi dengan lingkungan dan dapat berhubungan dengan orang lain. Defenisi bermain mencakup segala usia baik usia muda maupun tua. Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari masa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru (Nakita, 2011 dalam Lumban Gaol, 2012).

Menurut Imam Santoso (2012) perkembangan internet saat ini semakin pesat dan menarik pengguna dari kalangan masyarakat. Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 63 juta orang pada tahun 2012. Jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer, *handphone*, hingga iPhone, dan Blackberry.

Internet merupakan salah satu media yang sekarang ini diminati oleh banyak orang. Internet yang semula dirancang untuk menjadi sistem komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung banyak komputer sekaligus kedalam sebuah jaringan. Perkembangan internet saat ini bukan hanya sebagai alat pengiriman, pertukaran dan pengambilan data, melainkan juga memenuhi banyak fungsi lain, meliputi kemudahan berbisnis, berkomunikasi (Pratama, 2012) Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu seperti ketertarikan pada *game online*.

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2007 dalam Kusumah, 2011). Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah internet. Kalangan remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *game online* aktif Indonesia berkisar

6 jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet (Liga *Game* Indonesia, <http://ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya> diakses pada tanggal 5 Juli 2013). Banyaknya peminat *game online* ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu, jenis dan kualitas *game online* yang ada sekarang ini.

Perkembangan *game online* pada saat ini semakin pesat dan berkembang. *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya asyik di depan komputer hingga melupakan waktu. Pemain akan lupa makan, tidur, dan melakukan hubungan dengan manusia di dunia nyata dimana mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dalam dunia virtual atau dunia maya (Ulfa, 2012). Selain itu, *game online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur, sehingga akan mengganggu kesehatan.

Penelitian yang saat ini dilakukan telah menemukan adanya hubungan antara *game online* dengan indeks prestasi kumulatif (IPK). Ketika melakukan observasi dan wawancara di lapangan, peneliti menyaksikan bagaimana seorang mahasiswa dengan asyiknya bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama (6-8 jam) per hari. Kecanduan terhadap *game online* tersebut dapat mempengaruhi motivasi berprestasi khususnya di bidang akademik mahasiswa. Motivasi belajar mahasiswa akan cenderung menjadi rendah karena mahasiswa lebih memikirkan *game online* (Lumban Gaol, 2012).

Hubungan antara *game online* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) juga didapatkan saat peneliti melihat langsung dari beberapa teman peneliti yaitu mahasiswa perantauan yang kuliah di Universitas Sriwijaya yang bermain *game online* memiliki IPK yang rendah dan tidak sedikit diantaranya tidak dapat melanjutkan studinya atau di *drop out* dari kampus. Peneliti juga pernah melakukan semacam wawancara di beberapa Fakultas di Universitas Sriwijaya, yaitu Fakultas MIPA, Fakultas Pertanian, Fakultas FKIP dan Fakultas Teknik pada bulan Desember 2012. Beberapa mahasiswa dari Fakultas tersebut banyak mahasiswa yang kecanduan dengan *game online*. Rata-rata mahasiswa yang bermain *game online* dalam jangka yang lama sering absen kuliah dan kebanyakan diataranya memiliki IPK yang lumayan rendah. Seorang teman mahasiswa dari

Jurusan Fisika Fakultas MIPA yang juga teman satu kontrakan peneliti bisa dikatakan tidak pernah lepas dari *game online* dan akibatnya sampai sekarang masih memiliki IPK yang rendah di jurusannya hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara terlampir.

Hasil penelitian Imanuel (2009) mengenai kepribadian mahasiswa Universitas Indonesia yang kecanduan *game online* menunjukkan bahwa dari 75 mahasiswa diantaranya 14 orang memiliki tingkat kecanduan tinggi, 49 orang tingkat sedang, dan 12 orang diantaranya tingkat kecanduan rendah. Dari penelitian itu menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Universitas Indonesia yang bermain *game online* adalah pemain *game online* (*gamers*) dengan tingkat kecanduan menengah.

Fenomena tentang *game online* akan sangat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Kebutuhan akan prestasi adalah sebagai keinginan menurut teori Murray. Kebutuhan prestasi tersebut harus dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik sangat tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjangnya (Alfani, 2007). Semakin baik faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh.

Fenomena akan *game online* merupakan fenomena yang telah marak di Indonesia. Hasil penelitian yang pernah didapat tentang *game online* adalah adanya hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Hasil penelitian tersebut dilakukan oleh mahasiswa Keperawatan Universitas Indonesia tahun 2012 bernama Theresia Lumban Gaol. Prestasi akademis sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa. Mahasiswa yang bermain *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak negatif untuk selanjutnya. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tentang hubungan antara *game online* dengan indeks prestasi kumulatif (IPK) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dan infrensial dimana data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada partisipan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *game online* dengan indeks prestasi akademik mahasiswa. Kuesioner yang disebarkan peneliti

saat penelitian akan menyertakan alat ukur tentang kecanduan *game online*. Alat ukur tersebut merupakan alat ukur yang terdiri dari item-item yang diadaptasi dari penelitian Lumban Gaol (2012), sedangkan untuk mengukur prestasi akademik, peneliti akan menggunakan indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa yang merupakan data sekunder.

Berdasarkan uraian diatas peneliti sangat tertarik untuk mengangkat judul skripsi saya dengan judul hubungan antara *game online* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2009-2011 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas Sriwijaya.

1.2 Batasan Masalah

Ada pun batasan masalah dalam penelitian ini adalah hubungan antara kecanduan *game online* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2009-2011 di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana karakteristik mahasiswa pemain *game online* (*gamers*) angkatan 2009-2011 di Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya?
2. Seberapa besar nilai hubungan antara Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dengan *game online* bagi mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2009-2011 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya?
3. Apakah ada hubungan antara *game online* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2009-2011 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *game online* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2009-2011 di Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Sriwijaya.

1.4.2 Tujuan Khusus

1.4.2.1 Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa yang bermain *game online*.

1.4.2.2 Mengidentifikasi hubungan *game online* dengan indeks prestasi kumulatif (IPK).

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai hubungan *game online* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Penelitian ini juga dapat sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai studi *game online* dan menjadi bahan kajian mengenai topik yang sama.

1.5.2 Manfaat Aplikatif

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi pelajar dan mahasiswa, khususnya mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya, pemerhati pendidikan serta orang tua sebagai sumber informasi yang bermanfaat.