

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU
MAHASISWA DI LINGKUNGAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
UNIVERSITAS FLORES ENDE**

SKRIPSI

**Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan
Dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan**

OLEH

FRANSISKO REDITORES

NIM: 2019210816



UNIVERSITAS FLORES

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
ENDE
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS FLORES ENDE**

FRANSISKO REDITORES


NIM: 2019220816

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi


Ende, 04 Agustus 2023

Menyetujui :

Pembimbing I


Marsel Nande, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0825097401

Pembimbing II


Drs. Elias Beda, M.Pd
NIDN:0813106501

Mengetahui:

**Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**


Sayful Amrin, SE, M.Ec.Dev
NIPY : 19802011490

LEMBAR PENGESAHAN

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MAHASISWA PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS FLORES ENDE**

**FRANSISKO REDITORES
NIM: 2019210816**

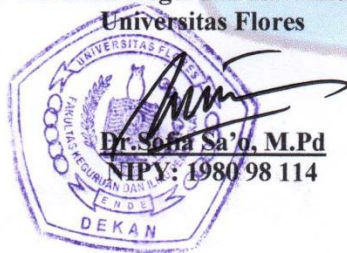
Dipertanggungjawabkan di depan panitia penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores
Hari/Tanggal : Selasa, 15 Agustus 2023

PANITIA PENGUJI

1. Fransiskus Korosando , S.Pd.,M.Pd
Penguji I  (.....)
2. Stefanus H.G.Se.,M.Ec.Dev.
Penguji II  (.....)
3. Helena Rosalia Parera, S.Pd., M.Pd
Penguji III  (.....)
4. Marsel Nande, S.Pd.,M.Pd
Pembimbing I  (.....)
5. Drs.Elias Beda, M.Pd
Pembimbing II  (.....)

Mengesahkan:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores



Ketua
Program Studi pendidikan Ekonomi
Universitas Flores



MOTTO

*“Ambilah Kebaikan Dari Apa Yang Dikatakan, Jangan
Melihat Siapa Yang Mengatakannya”*

(Fredy)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebutkan nama Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang, Skripsi ini ku persembahkan untuk :

1. Tuhan sumber segala-Nya
2. Yang tercinta orang tuaku, Bapak Ignatius V. Jeharu dan Mama Kristina Manggung yang telah memberikan kasih, pengorbanan, pengharapan dan cinta.
3. Kelima saudaraku, Adik Rikardus T. Puji, Adik Sebastiano J. Niubeta, Saudari Alina Caludia Melan, Paulina Elwinda dan Almarhum tercinta Patrisia N. Lestari
4. Keluarga besar Suku Bizi dan Keluarga Suku Liti yang sudah memberikan dukungan dengan caranya masing-masing.
5. Almamaterku tercinta Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores.
6. Agama, Nusa dan Bangsa yang tercinta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat merampung dan menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini telah banyak memakan waktu dan banyak pihak yang dengan ikhlas memberi bantuan berupa dukungan moril maupun material, sehingga penulis menulis skripsi dapat berjalan dengan lancar serta berbagai kesulitan dapat diatasi. Melalui kesempatan ini penulis dengan tulus menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor dan Wakil Rektor Universitas Flores
2. Dekan dan para Wakil Dekan FKIP Universitas Flores
3. Ketua, Sekretaris, para dosen dan karyawan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Flores
4. Bapak Marsel Nande,S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I dan Drs.Elias Beda,M.Pd selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing, memotivasi hingga rampungnya proposal ini.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi bersama staf yang memberikan dukungan dan bantuan selama penulis melakukan penelitian
6. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2019/2020 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan dukungan kepada penulis

7. Semua pihak yang telah mendukung penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Semoga Tuhan yang Maha Esa melimpahkan Rahmat-Nya dan membalas semua amal kebaikan mereka. Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dan yang dapat digunakan untuk menyempurnakan karya ini sangat penulis nantikan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya .

Ende, Juni 2023

Penulis

ABSTRAK

Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Di Lingkungan Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores Ende

Fransisko Reditores

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Flores

e-mail: fredycesko@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Dampak Game Online terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores Ende, (2) Untuk mengetahui perilaku mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores Ende.

Jenis penelitian yakni penelitian kualitatif dengan Teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan model interatif Milles dan Huberman.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa : (1) Game online memberi dampak positif dan negative kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores Ende, maka dari itu dampak negatifnya seperti: Mahasiswa malas belajar, tidak konsentrasi mengikuti pelajaran di kelas, penurunan nilai dari mahasiswa karena keseringan bermain game online, dan dampak positifnya adalah: (1) Menghilangkan rasa jenuh (2) Meningkatkan rasa kesabaran. Dengan demikian disarankan: (1) Ketua Program Studi dan para Staf Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores Ende agar dapat memberikan informasi tentang dampak game online dan membuat keputusan yang tegas bagi mahasiswa yang perilakunya mulai bertambah akibat bermain game online. (2) Mahasiswa harus bisa mengontrol diri untuk bermain game online serta mengetahui tugas utama mereka sebagai mahasiswa yaitu untuk belajar, dan mencari kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

Kata Kunci : Game Online, Perilaku Mahasiswa

ABSTRACT

The Impact of Online Games on the Behavior of Student of the Economic Education Study Program, University of Flores Ende

Francisco Reditores

Economic Education Study Program, FKIP, University of Flores

e-mail: fredycesko@gmail.com

This study aims to determine: (1) The impact of online games on students of the Economic Education Study Program, University of Flores Ende, (2) To determine the behavior of student of the Economic Education Study Program, University of Flores Ende.

This type of research is qualitative research with data collection techniques such as interview, observation and documentation. The collected data were analyzed using Milles and Huberman's interactive model.

The result of this study prove that: (1) Online games have positive and negative impacts on student of the economics Education Study Program at the University of Flores Ende, therefore negative impacts such as: Students are lazy to study, not concentrating on studying in class, decreased grades from students due to frequency playing online games, and the positive impacts are: (1) Eliminating boredom (2) Increasing a sense of patience. Thus it suggested: (1) The Head of the study programs and the staff of the Economic Education Study Program at the University of Flores Ende can provide information about the impact of online a result of playing online games. (2) Students must be able to control themselves to play online games and know their main tasks as student is to study and find other activities that are more useful.

Keywords: Online Games, Student Behavior

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Fransisko Reditores
Nim : 2019210816
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Flores Ende Judul Skripsi

Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Di Lingkungan Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam isi skripsi disebutkan dalam daftar pustaka.
2. Skripsi ini telah dideteksi plagiasinya dan tidak memiliki tingkat kemiripan di atas 20% sehingga dinyatakan layak.

Ende, 02 Agustus 2023

Yang Menyatakan



Fransisko Reditores

Nim: 2019210816

IDENTITAS DAN UARIAN UMUM

Judul Penelitian : Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Di
Lingkungan Progrma Studi Pendidikan Ekonomi
Universitas Flores Ende

1. Peneliti:

Nama: Fransisko Reditores

Nim: 2019210816

2. Masa Pelaksanaan Mulai Juli-Berakhir Juli 2023
3. Lokasi Penelitian Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores Ende
4. Temuan yang ditargetkan agar dapat mengetahui dampak game online terhadap mahasiswa dan perilaku kepada mahasiswa Program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores Ende. Serta mendapatkan solusi untuk mengatasi dampak game online.
5. Jurnal Ilmiah yang menjadi sarana Ekspetasi Jurnal Pendidikan Ekonomi atau Jurnal Terindeks Sinta.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
PERNYATAAN	x
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	6
1.3.Tujuan Penelitian	6
1.4.Manfaat Penelitian	6
1.5.Tujuan Penelitian	7
1.6.Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori	9
2.1.1 Game Online	9
2.1.1.1 Pengertian Game Online	9
2.1.1.2 Jenis-Jenis Game Online	11
2.1.1.3 Perkembangan Game Online di Indonesia.....	12
2.1.1.4 Dampak Game Online.....	12
2.1.2 Pengertian Perilaku	14
2.1.2.1 Perilaku	14
2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku	16
2.2. Kajian Penelitian Relevan	18
2.3.Kerangka Pikir	19
2.4.Pertanyaan Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Pendekatan Penelitian Dan Kedudukan Peneliti	22
3.3 Subyek Penelitian.....	23
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	23
3.4.1 Lokasi Penelitian.....	23
3.4.2 Waktu Penelitian	23
3.5 Tahap-Tahap Penelitian	23
3.6 Jenis Dan Sumber Data	24

3.7	Prosedur Pengumpulan Data	25
3.8	Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Deskripsi Data	32
4.1.1	Sejarah Berdirinya Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores Ende	32
4.1.2	Visi dan Misi Program Studi Pendidikan Ekonomi	32
4.1.3	Data Dosen dan Pegawai	34
4.1.4	Data Mahasiswa	35
4.1.5	Sarana dan Prasarana Program Studi Pendidikan Ekonomi	35
4.1.6	Struktur Organisasi	37
4.1.7	Tugas Kepro dan Sekpro	38
4.2	Hasil Penelitian	41
4.2.1	Dampak Game Online	41
4.2.2	Perilaku Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi	48
4.3	Pembahasan	48
4.3.1	Dampak Game Online	48
4.3.2	Perilaku	51
BAB V PENUTUP		53
5.3	Kesimpulan	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		55

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir	20
Bagan 3.1 : Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman.....	31
Bagan 4.4 Struktur Organisasi Program Studi Pendidikan Ekonomi	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi Kisi Pedoman Observasi	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi pedoman wawancara	28
Tabel 4.1 Data Dosen dan Pegawai Pendidikan Ekonomi.....	34
Tabel 4.2 Data Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Tahun Ajaran 2022/2023 Berdasarkan Tingkat Pendidikan	35
Tabel 4.3 Sarana Dan Prasarana.....	36