

KECENDERUNGAN PERILAKU BELAJAR PARA GAMERS
(Studi Deskriptif Kualitatif Mahasiswa di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari,
Bandung)

Oleh
Fahrul Wazdi (1205118)

ABSTRAK

Penelitian ini berisikan tentang kecenderungan perilaku belajar para *gamers*. *Gamers* disini yaitu mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan baik itu secara *single* maupun *multiplayer* atau bahkan bisa secara kelompok dengan menggunakan jaringan internet sehingga di dalam *game* tersebut seseorang dapat berinteraksi dengan sesama pemain *game online* lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui intensitas para *gamers* dalam bermain *game online*, intensitas para *gamers* dalam belajar, motivasi belajar para *gamers*, kecenderungan perilaku belajar para *gamers*, dampak positif dan negatif dari bermain *game online*, dan upaya menanggulangi dampak negatif dari seseorang yang kecanduan bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive*, yakni informan inti ialah mahasiswa yang memang gemar bermain *game online*, informan pendukung ialah pemilik atau penjaga warnet, mahasiswa jurusan Ilmu Komputer, dan dosen Universitas pendidikan Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, observasi dan wawancara. Dari hasil penelitian yang ditemukan, pertama, intensitas bermain *game online* para *gamers* lebih tinggi dibandingkan dengan intensitas belajar dalam sehari, kedua, kurangnya motivasi belajar mahasiswa yang gemar bermain *game online*, ketiga, perilaku belajar para *gamers* dapat dikatakan kurang disiplin, keempat, terdapat dampak positif dalam bermain *game online* salah satunya adalah sebagai sarana hiburan dan menambah pengetahuan bahasa asing karena mayoritas *game online* berbahasa asing, kemudian dampak negatif dari seseorang yang bermain *game* yang paling sering dirasakan adalah lupa waktu sehingga kurangnya kemampuan dalam hal memanage waktu, dan yang terakhir upaya dalam hal menanggulangi seseorang yang kecanduan bermain *game online* yaitu dibutuhkannya kerjasama dengan orang terdekatnya seperti orang tua atau teman terdekatnya.

Kata kunci : Perubahan sosial, pemain game, kecenderungan perilaku belajar

Fahrul Wazdi, 2016

KECENDERUNGAN PERILAKU BELAJAR PARA GAMERS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**The Tendency of Learning Behavior of Gamers
(a Descriptive Qualitative University Student in Kelurahan Isola, Kecamatan
Sukasari, Bandung)**

**By
Fahrul Wazdi (1205118)**

ABSTRACT

This research consists of learning behavioral tendencies gamers. Gamers here are students who are addicted to online gaming. Online game is a game played either in single or multiplayer or even in groups by using the Internet network so that in the game a person can interact with fellow players other online games. The purpose of this study was to determine the intensity of gamers play online games, the intensity of the gamers in learning, motivation to learn the gamers, the tendency of learning behavior gamers, positive and negative effects of online gaming, and to tackling the negative impact of someone who is addicted play online games. This study used a qualitative approach with descriptive methods. Selection of informants conducted purposive, the informants core is students who are fond of playing games online, supporting the informant is the owner or keeper internet cafes, a student of Computer Science, and a lecturer at the University of Indonesia's education. Data collected through the study of documentation, observation and interviews. From the research found, first, the intensity of playing games online gamers higher than the intensity of learning in the day, second, lack of motivation to learn students who like to play games online, third, the tendency of the learned behavior of gamers can be said to be lack of discipline, fourth there is a positive impact in the online gaming wrong which is as a means of entertainment and increase the knowledge of foreign languages for the majority of online games in foreign language, then the negative impact of someone who played the game most often felt was away so much that a lack of capacity in terms of managing time, and the last, effort in terms of tackling someone addicted to a game online that is needed in cooperation with the closest people such as parents or his closest friends.

Keyword : Social change, gamers, The tendency of learning behavior.

Fahrul Wazdi, 2016

KECENDERUNGAN PERILAKU BELAJAR PARA GAMERS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu