MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

---

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa	:	Milladina Noer Hanifah
NIM	:	K3514031
Nomor Handphone / WA	:	087836084535
IPK Terakhir	:	3.56
Jumlah SKS Kumulatif	:	124

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSAL DAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH PEMINATAN MAHASISWA PTIK UNS

Jenis Penelitian ☐ Kualitatif ☑ Kuantitatif ☐ PTK ☐ Research and Development

☐ Lain-Lain (Sebutkan: .....)

Latar Belakang

Mata kuliah peminatan merupakan mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memasuki semester tertentu, pada mata kuliah peminatan mahasiswa diharapkan dapat memperdalam satu bidang ilmu yang diminati dan kelak akan menjadi dasar dari profesi yang dicita-citakan. Mata kuliah peminatan terbagi menjadi dua, yaitu RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) dan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan).

Mahasiswa lulusan program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer tidak diwajibkan untuk menjadi seorang pengajar namun lulusan ini masih bisa untuk bekerja disebuah industri atau perusahaan. Demikian pula dalam dunia kerja sekarang, keahlian dalam bidang teknologi informasi tertentu sudah menjadi suatu hal umum yang dibutuhkan pada saat melamar pekerjaan. Teknologi informasi terutama di bidang *gadget* yang semakin menjanjikan di masa kini telah membuka peluang bagi masyarakat untuk mengejar jenjang pendidikan perguruan tinggi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tingkat kelulusan mahasiswa diberbagai universitas di Indonesia yang cukup tinggi maka banyak calon mahasiswa yang memilih jurusan informatika karena memiliki fokus di bidang tertentu dan baik untuk merencanakan pekerjaan di masa datang. (Petra & Seng Hansun, 2016)

Kelak mahasiswa dituntut untuk menjadi tenaga kerja yang professional dalam bidang ilmu informasi dan teknologi. Hal ini merupakan sebuah tantangan bagi mahasiswa yang mengambil jurusan teknik informatika dan komputer karena informasi dan teknologi merupakan bidang ilmu yang memerlukan ketekunan dan kesabaran dalam mempelajarinya, terlebih perkembangan ilmu teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Dalam memilih peminatan di program studi TIK, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhitungkan seperti minat dari mahasiswa, prospek pekerjaan berdasarkan peminatan dan lainnya, yang dipertimbangkan dan disesuaikan dengan mahasiswa. Namun dalam pelaksanaan mata kuliah peminatan terjadi beberapa hambatan yang di hadapi oleh mahasiswa yaitu kurangnya pemahaman materi yang terima oleh mahasiswa yang disebabkan oleh teknologi internet yang telah berkembang dengan pesat.

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi masyarakat terutama kalangan mahasiswa. Misalnya dengan kehadiran media sosial dan *game online.* Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang mengikuti kemajuan media dalam bidang informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013). Masyarakat menggunakan internet untuk berbagai macam kebutuhan, salah satunya adalah berinteraksi dengan orang lain melalui media sosial. Pengguna internet di Indonesia mengalahkan para pengguna internet di negara lain, hampir semua individu memiliki media sosial. Jenis-jenis media sosial diantaranya Facebook, Twitter, Path, *Instagram*, Blog, Youtube, dll. (Nasrullah, 2015). Per Agustus 2012, Indonesia telah menjadi pengguna Facebook terbesar ke-4 (Socialbakers, 2012) di dunia dan terbesar ke-5 di Twitter. (Yamani & Soegijoko, 2012)

Kementrian Komunikasi dan Informatika (KemenKominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persen menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Indonesia menempati peringkat 5 pengguna Twitter terbesar di dunia. Posisi Indonesia hanya kalah dari USA, Brazil, jepang dan Inggris, sangat disayangkan sekali apabila perkembangan dan kemajuan teknologi internet ini hanya digunakan untuk sekedar update status atau berkomentar di akun media sosial. (Sembiring, Selamatta. 2013). Karakteristik dari media sosial adalah sosialisasi massal yang memanfaatkan tindakan bersama banyak pengguna online. (Selwyn, 2012)

Selain media sosial, *game online* juga mempengaruhi beberapa hambatan yang dihadapi pada mata kuliah peminatan. Karna dihubungankan dengan jaringan internet, maka di pemain dapat bermain atau bertanding dengan yang berada di luar daerahnya dan dapat juga melakukan percakapan atau yang biasa dikenal dengan chatting. *Game online* banyak diminati oleh remaja, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa gamers remaja laki-laki sebanyak 93,2% dan remaja perempuan 6,8%. Remaja laki-laki lebih mendominasi dibandingkan remaja perempuan. Remaja menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain game online daripada orang dewasa, dikarenakan remaja memiliki lebih banyak waktu luang dan tanggung jawab lebih rendah daripada orang dewasa, serta remaja memiliki jadwal kegiatan mingguan yang lebih fleksibel daripada orang dewasa (Griffiths, 2004). Buchman & Funk (dalam Chen & Chang, 2008), mengungkapkan bahwa remaja laki-laki lebih mudah untuk mengalami adiksi terhadap game online dan menghabiskan waktunya untuk berkunjung ke game center. Di Indonesia, penikmat game online terbanyak adalah kaum remaja 54% (Kusumadewi, 2009). Ini menunjukkan bahwa remaja sangat menikmati game online.

Selain memiliki efek negatif, media sosial memiliki dampak positif bagi penggunanya. Di dunia pendidikan media sosial berperan penting sebagai penghubung atau sebagai media komunikasi antara mahasiswa dan dosen pembimbing. Informasi bisa didapatkan dari mana saja, tak terkecuali dari kerumunan dengan orang-orang dari latar belakang yang heterogen. Pada era jejaring sosial semacam ini, melempar pertanyaan ke kerumunan sudah jadi hal yang umum, …. , Beberapa media sosial dibuat khusus untuk membantu orang mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaannya. Sebutlah Yahoo! Answers (http:// id.answers.yahoo.com), dari Yahoo! yang populer sebagai tempat untuk bertanya dan berbagi jawaban. Situs lain yang serupa adalah Asks (http://ask. com) dan TanyaSaja (http://tanyasaja.detik.com). (Sosial, n.d.) . Dalam penelitian ini akan membuktikan ada atau tidaknya pengaruh dari media sosial dan game online terhadap mata kuliah peminatan.

Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan media sosial terhadap hasil belajar mata kuliah peminatan mahasiswa PTIK UNS?
2. Adakah pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar mata kuliah peminatan mahasiswa PTIK UNS?
3. Adakah pengaruh penggunaan media sosial dan intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar mata kuliah peminatan mahasiswa PTIK UNS?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media sosial terhadap hasil belajar mata kuliah peminatan mahasiswa PTIK UNS.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar mata kuliah peminatan mahasiswa PTIK UNS.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media sosial dan intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar mata kuliah peminatan mahasiswa PTIK UNS.