

## Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa

Pintanendra Sari Kusuma

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Lambung Mangkurat, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia  
Email: [pintanendrasari@gmail.com](mailto:pintanendrasari@gmail.com)

### Abstrak

Artikel ini berisikan tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik Mahasiswa. *Game online* sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari remaja, dimana *game online* sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain dari pada mengerjakan tugas tepat waktu, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya mahasiswa menghabiskan waktu di depan computer maupun smartphone dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas perkuliahan terganggu. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka *game online*, serta mengidentifikasi pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik dan mendiskripsikan cara mengatasi kecanduan *game online*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian, adapun informan di ambil berdasarkan kriteria yang dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*. Dari hasil penelitian yang ditemukan faktor-faktor penyebab *game online* lebih disukai adalah game online lebih menarik daripada pelajaran disekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi akademik, dan cara mengatasi kecanduan *game online* yaitu kontrol dari orang tua sangat diperlukan terutama pada mahasiswa yang tidak tinggal bersama orang tua, dan bisa di tekankan untuk dapat memperoleh nilai akademik yang baik.

**Kata Kunci:** *Game Online*, Prestasi, Mahasiswa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Era saat ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi itu komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain *game online*. *Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya, semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Yang mendominasi memainkan *game online* salah satunya adalah kalangan Mahasiswa. Mahasiswa yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik.

*Game online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer, *game* dapat berupa konsol, handled, bahkan *game* juga terdapat di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

## **Kajian Teori**

### **Sejarah dan perkembangan *game online***

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan dapat pula di akses melalui *gadget smartphone* yang semakin memudahkan dalam penggunaannya dimana saja dan kapan saja. Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.

### **Dampak Negatif dan Positif *Game Online***

1. Dampak positif dari *game online* bagi Mahasiswa: Otak mahasiswa akan lebih aktif dalam berfikir, Reflek berfikir dari mahasiswa akan lebih cepat merespon, Emosional mahasiswa dapat di luapkan dengan bermain game dan Mahasiswa akan lebih berfikir kreatif.
2. Dampak negatif dari *game online* bagi Mahasiswa: Mahasiswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, Mahasiswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, Bermain *game online* hingga larut malam dan berakibat bangun kesiangan sehingga tidak masuk perkuliahan di jam pagi dan uang jajan atau uang kuliah akan di selewengkan untuk bermain *game online*

### **Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar Mahasiswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai, mahasiswa membutuhkan suatu motivasi belajar untuk bisa terus konsisten dalam mencapai prestasi akademik yang baik.

### **Prestasi Akademik**

Prestasi akademik adalah suatu kegiatan berproses untuk menambah pengetahuan, ketrampilan. Prestasi akademik juga bisa dapat diartikan prestasi belajar sebagai hasil yang diperoleh dalam belajar yang berupa pengetahuan dan sikap yang diperoleh mahasiswa selama mengikuti perkuliahan di kampus yang dinyatakan dalam bentuk angka, belajar yang baik dapat menciptakan sebuah prestasi akademik yang baik.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat alamiah karena orientasinya demikian, maka sifatnya naturalistik dan mendasar atau bersifat kealamiahannya serta tidak bisa dilakukan di laboratorium melainkan harus terjun di lapangan. Oleh sebab itu, penelitian semacam ini disebut dengan *field study*, Muhammad Nazir, Metode Penelitian (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1986).

Penelitian kualitatif adalah rangkaian kegiatan atau proses penyaringan data atau informasi yang bersifat sewajarnya mengenai suatu masalah dalam kondisi, aspek atau bidang tertentu dalam kehidupan objeknya. (Hadari Nawawi, Metode Penelitian Ilmiah (Jakarta: Rineka Cipta, 1994). Penggunaan metode penelitian yang bersifat kualitatif ini berdasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu:

1. Menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda.
2. Metode ini secara langsung menghubungkan antara peneliti dengan responden. Perilaku kecanduan *game online* pada Mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu tingkat keterikatan, kesenangan, dan ketergantungan mahasiswa terhadap permainan *game online* yang meliputi aspek, sebagai berikut.
  - a. *Saliency*: menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku.
  - b. *Cognitive saliency*: dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran.
  - c. *Behavioral saliency* : dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku.
  - d. *Euphoria*: mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.
  - e. *Conflict*: pertentangan antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.
  - f. *Interpersonal conflict* (eksternal): konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan meneliti mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi Adisudjipto melalui wawancara maupun observasi secara langsung ketika Mahasiswa sedang bermain game online. Penelitian ini dilakukan selama 4 hari mulai tanggal 12-15 Maret 2023. Berdasarkan hasil wawancara maupun observasi secara langsung, diperoleh data sebagai berikut: Mudah bergaul dengan sesama *gamers*, Lupa kewajiban: sholat, kuliah dll, Lupa istirahat, makan dll. Sering mengucapkan kata-kata kotor.

## **KESIMPULAN**

Internet menyediakan berbagai macam kebutuhan manusia dalam aspek pengadaan data, jejaringan, informasi dan terus berkembang hingga kini, dunia hiburan dan permainan tak luput menjadi lahan internet untuk disentuh dan hal itu menimbulkan dampak dan pengaruh tak baik bagi pelajar, baik terhadap prestasi maupun terhadap proses belajar sang pelajar itu sendiri. Game online yang membuat para penggemar game termasuk pelajar atau mahasiswa kecanduan menyebabkan mahasiswa jadi malas belajar sehingga nilai dan prestasi menjadi jelek atau turun. Peran orang tua dalam hal mengontrol anak-anak dalam bermain *game online* sangat di perlukan, serta memberikan dorongan kepada anak mereka agar sadar bahwa bermain game online bisa berdampak negatif bagi prestasi akademik dan dapat menyebabkan keterlambatan dalam lulus kuliah. Sebaiknya pemerintah juga ikut memperhatikan dan membatasi akses *game online* di indonesia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azizah, Sandy. 2013. Pengertian game dan game online dalam penelitian.  
Darmadi, hamid. 2012. Teori belajar dan motivasi belajar.  
Hakim, Thursan. 2002. Belajar Secara Efektif. Jakarta:Puspa Swara  
Nawawi Hadari. 1994. Metode Penelitian Ilmiah. Jakarta: Rineka Cipta

Nazir Muhammad. 1986. Metode Penelitian. Bandung: Remaja Rosdakarya  
Santana K, Septiawan. 2007. Menulis Ilmiah. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia  
Ula, Ilmina. 2012. Pengaruh game terhadap konsentrasi belajar Mahasiswa.