

Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Adji Firmansyah

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

E-mail: adjifirmansyah583@gmail.com

Septi Gumiandari

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

E-mail: septigumiandari@gmail.com

Abstract. *The development of technology is currently increasingly rapidly providing convenience and benefits for humans, one example of technology that provides entertainment benefits is online games. However, online game addiction is one of several forms of addiction caused by technological developments, one of which is the internet or better known as internet addictive disorder. The objectives of this research are: 1) Analyzing online game addiction experienced by students IAIN Sheikh Nurjati Cirebon. 2) Analyze the learning achievements experienced by IAIN Syekh Nurjati Cirebon students. 3) Analyzing the influence of online games on the learning achievement of IAIN Syekh Nurjati Cirebon students. This research uses descriptive qualitative methods. The data collection technique applied in the research was interviewing 5 students and distributing questionnaires which were filled in by 15 students. The results of this study show 1) Most respondents (50%) had difficulty stopping playing online games, while 33.3% admitted that they had fairly good control but still felt interested in continuing to play. 2) Effective learning can help pupils and students to achieve learning goals. 3) It can be concluded that 37.5% stated that they do not like playing online games, because they have a very bad effect on learning. In the same percentage, 37.5% stated that they did not agree with online games, but did not provide clear reasons. It can be concluded that the research shows that the majority of respondents have difficulty stopping playing online games, while effective learning can help achieve learning goals, and around 37.5% of respondents stated that they do not like or disagree with online games because they have a bad effect on learning, although some of them they didn't give a clear reason.*

Keywords: *Online Game Addiction, Learning Achievement*

Abstrak. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah game online. Akan tetapi, kecanduan game online ini adalah salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, salah satunya adalah internet atau yang lebih dikenal dengan istilah internet addictive disorder. Tujuan penelitian ini, yaitu: 1) Menganalisis kecanduan game online yang dialami oleh mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. 2) Menganalisis prestasi belajar yang dialami oleh mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. 3) Menganalisis pengaruh game online terhadap prestasi belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan dalam penelitian adalah teknik wawancara terhadap 5 mahasiswa dan menyebar kuesioner yang diisi oleh 15 mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan 1) Sebagian besar responden (50%) mengalami kesulitan untuk berhenti bermain game online, sementara 33,3% mengaku memiliki kendali yang cukup baik tetapi masih merasa tertarik untuk terus bermain. 2) Pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa maupun mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. 3) Dapat disimpulkan bahwa 37,5% menyatakan tidak suka bermain game online, karena sangat berpengaruh buruk pada pembelajaran. Dalam persentasi yang sama 37,5% menyatakan tidak setuju terhadap game online, namun tidak memberikan alasan yang jelas. Dapat disimpulkan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kesulitan untuk berhenti bermain game online, sementara pembelajaran efektif dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, dan sekitar 37,5% responden menyatakan tidak suka atau tidak setuju terhadap game online karena berpengaruh buruk pada pembelajaran, meskipun sebagian dari mereka tidak memberikan alasan yang jelas.

Kata Kunci: *Kecanduan Game Online, Prestasi Belajar*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah game online.(Lestari, Rosyidah, 2019). Bermain atau permainan merupakan aktivitas untuk memperoleh kesenangan .(Meutia et al., 2020) Pemanfaatan teknologi dalam game online telah membawa perubahan signifikan dalam pengalaman bermain game, pengembangan permainan, dan interaksi antar pemain. Pemanfaatan teknologi ini secara keseluruhan telah mengubah lanskap game online, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam, terhubung, dan dinamis bagi para pemain.

Kecanduan game online ini adalah salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, salah satunya adalah internet atau yang lebih dikenal dengan istilah internet addictive disorder.(Abdi & Karneli, 2020). Kecanduan game online adalah adanya keterikatan dengan game. Pemain gameonlineakan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan gameonlineakan memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain gameonline menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan.(Pande & Marheni, 2015)

Sementara jika dilihat lebih luas, bermain game online secara positif mampu mengembangkan kemampuan visual-spasial seseorang melalui proses berlatih mengolah informasi spasial dari layar monitor, seperti yang ditemukan dalam penelitian korelasional dan penelitian eksperimental.(Lutfiwati, 2018). World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11).(Novrialdy, 2019). Mereka merasakan ketergantungan yang mendalam terhadap pengalaman bermain game secara terus-menerus, mengorbankan waktu produktif dan interaksi sosial dalam kehidupan nyata.

Penelitian inii mengangkat permasalahan tentang kecanduan game online dalam prestasi belajar mahasiswa, sehingga peneliti berupaya untuk mencegah tentang kasus dari kecanduan game online tersebut, berikut ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan peneliti yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Meutia et al., 2020). Yang berjudul “Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri

Ujong Tanjong” dalam jurnal Genta Mulia. Peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa tentang dampak negatif game online terhadap minat belajar siswa, dan dari 7 responden seluruhnya menjawab bahwa game online sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa jika anak dibiarkan tanpa pengawasan dan tanpa kontrol orang tua sehingga menyebabkan siswa kecanduan bermain game online dan melupakan kewajiban yang harus dilaksanakan, dan setelah peneliti melakukan wawancara terhadap orang tua siswa dapat dilihat bahwa orang tua siswa mengakui yang dapat menyebabkan siswa kecanduan game online terhadap anak itu adalah karena pengaruh orang tua. Persamaan peneliti (Meutia et al., 2020) dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang dampak bahayanya kecanduan game online. Adapun perbedaannya yaitu pada subjek yang diteliti peneliti sebelumnya meneliti di Sd negeri ujong tanjong, sedangkan peneliti di IAIN Syekh Nurjati.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, Rosyidah, 2019). Yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja” dalam jurnal Psikologi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa intensitas kecanduan game online dari 35 responden di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B berada pada kategori sedang 18 siswa (51,4%). Menurut peneliti kecanduan game online pada remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 pada tingkat sedang, dikatakan sedang karena dilihat dari frekuensi bermain kategori sedang. Persamaan peneliti (Lestari, Rosyidah, 2019) dengan peneliti yaitu menganalisis seberapa banyak peserta didik yang kecanduan game online. Adapun perbedaannya yaitu peneliti terdahulu menelitinya dengan menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh (Abdi & Karneli, 2020). Yang berjudul “Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual” dalam jurnal Guidance. Hasil penelitiannya yaitu Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan konseling Individual untuk menangani kecanduan game online dapat kita mulai dari proses tahap demi tahap dalam pelayanan. Berdasarkan hasil layanan konseling individual ini dapat dilihat bahwa konseli yang mengalami gangguan game online mampu untuk merubah perilakunya ke arah yang positif, perkembangan ini diarahkan melalui proses kognitif sehingga dari wawasan dan pemahaman yang didapat konseli akhirnya mengerti dan memahami bahaya dari kecanduan game online atas dasar kesadaran sendiri dan tanpa paksaan dari siapapun termasuk konselornya. Persamaan antara penelitian (Abdi & Karneli, 2020) dengan peneliti yaitu tentang menangani kecanduan game online. Adapun perbedaannya yaitu pada subjek yang diteliti peneliti sebelumnya meneliti di SMP N 4 Padang, sedangkan peneliti di IAIN Syekh Nurjati.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Kecanduan Game Online Yang Di Alami Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. (2) Prestasi Belajar Yang Di Alami Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. (3) Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Sehingga manfaat dari penelitian, yaitu 1) perguruan tinggi, dalam hal ini IAIN Syekh Nurjati Cirebon, dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk merancang kebijakan dan program pendidikan yang lebih holistik, termasuk upaya pencegahan dan penanganan kecanduan game online di kalangan mahasiswa. 2) Mahasiswa dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai dampak negatif kecanduan game online terhadap prestasi belajar mereka, sehingga mendorong kesadaran diri dan motivasi untuk mengelola waktu dengan lebih efektif. 3) Para praktisi dan konselor pendidikan juga dapat memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai dasar untuk merancang program konseling yang lebih tepat sasaran dalam membantu mahasiswa mengatasi kecanduan game online dan meningkatkan prestasi belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kesejahteraan mahasiswa di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena mengingat data-data yang diperoleh hanya bersifat gambaran keadaan yang dituangkan dalam kata-kata. Penelitian kualitatif memiliki ragam pendekatannya tersendiri, sehingga para peneliti dapat memilih dari ragam tersebut untuk menyesuaikan objek yang akan ditelitinya. (Fadli, 2021). Beberapa definisi penelitian kualitatif, penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. (Waruwu, 2023).

Penelitian ini dilakukan di kampus IAIN Syekh Nurjati Cirebon tahun ajaran 2023/2024. Subjek pada penelitian ini yaitu 32 orang mahasiswa di IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Data ini diperoleh dari dengan menyebarkan kuesioner dan wawancara. Kuesioner atau angket adalah suatu teknik atau alat pengumpulan data yang melengkapi kegiatan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan cara menanyakan atau menyebarkan daftar pertanyaan tertulis yang terstruktur berkaitan dengan tanggapannya terhadap berbagai variabel yang diteliti dalam penelitian dan diharapkan dapat dijawab oleh responden, dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan tertulis secara terstruktur berkaitan dengan tanggapannya terhadap berbagai variabel yang diteliti dalam penelitian dan

dengan harapan responden memberikan tanggapan atas daftar pertanyaan tersebut.(Muchlis, 2023, p. 162). Wawancara sebagai pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga hasil dari wawancara dapat diolah dan dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu. Wawancara dapat dilakukan dalam tahap awal penelitian dan dilanjutkan dengan wawancara penelitian yang lebih mendalam. (Wijoyo, 2022, p. 5).

Penelitian dilakukan bertahap dimulai dengan persiapan penelitian, melakukan pengkajian pustaka sesuai dengan masalah yang akan diteliti, membuat instrumen penelitian melakukan penelitian langsung kelapangan dan konsultasi dengan pembimbing. Penelitian kualitatif berlandaskan kepada filsafat post-positivisme, sebab berguna untuk meneliti pada obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) peneliti berkontribusi sebagai instrument kunci, pengambilan sampel, sumber data dilakukan dengan purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi(Fadli, 2021). penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dijelaskan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan (Abdussamad, 2021, p. 2).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian yang berkaitan dengan Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar diperoleh melalui wawancara langsung serta angket yang diberikan kepada sebagian Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon . Untuk membuah hasil tersebut peneliti melakukan wawancara langsung dan memberikan kuisisioner untuk diisi oleh sebagian Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Kecanduan Game Online Yang Di Alami Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Dampak Kecanduan Yang Di Alami Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon diperoleh berdasarkan dengan wawancara langsung dan kuisisioner yang diisi sebagian Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Berdasarkan hasil pengisian kuisisioner pada rentang waktu 25 sampai 28 Desember didapatkan bagaimana gambaran terkait Kecanduan Game Online Yang Di Alami Oleh Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Hasil pengisian kuisisioner menunjukkan

bagaimana Kecanduan Game Online Yang Di Alami Oleh Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

No	Pernyataan	Y	T	M
1	Saya sering merasa sulit untuk berhenti bermain game online bahkan ketika seharusnya saya fokus pada tugas akademis atau pekerjaan lain	16,7%	50%	33,3%
2	Waktu yang saya habiskan untuk bermain game online terkadang melebihi batas waktu yang telah saya rencanakan	8,3%	58,3%	33,3%
3	Saya merasa cemas atau gelisah jika tidak dapat bermain game online dalam jangka waktu yang lama	25%	66,7%	8,3%
4	Saya sering mengorbankan waktu tidur atau kegiatan sosial karena terlalu fokus bermain game online	33,3%	50%	16,7%
5	Saya mengalami penurunan kinerja akademis atau pekerjaan karena lebih memilih bermain game online	25%	50%	25%

Data menunjukkan bahwa sebagian besar responden (50%) mengalami kesulitan untuk berhenti bermain game online, sementara 33,3% mengaku memiliki kendali yang cukup baik tetapi masih merasa tertarik untuk terus bermain. Hanya 16,7% yang mengklaim tidak mengalami masalah dalam mengendalikan keinginan untuk bermain game online. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden cenderung kesulitan dalam memisahkan waktu untuk bermain game online dan fokus pada tugas akademis atau pekerjaan lainnya. Fenomena ini dapat mencerminkan adanya tantangan dalam pengelolaan waktu dan pemahaman batasan diri, yang dapat memerlukan strategi manajemen diri yang lebih efektif untuk menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis data yang Anda berikan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar waktu Anda untuk bermain game online melebihi batas waktu yang telah direncanakan. Dengan persentase sebesar 58,3%, hal ini menunjukkan adanya kecenderungan untuk melebihi batas waktu yang seharusnya Anda alokasikan untuk bermain game. Meskipun 33,3% lainnya mungkin sesuai dengan rencana yang telah Anda tetapkan, perlu diperhatikan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan dalam manajemen waktu Anda untuk aktivitas tersebut. Mungkin perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terkait dampak dari penggunaan waktu berlebihan dalam

bermain game online terhadap keseimbangan hidup dan pencapaian tujuan lainnya yang telah Anda tetapkan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 66,7%, merasa cemas atau gelisah jika tidak dapat bermain game online dalam jangka waktu yang lama. Sebaliknya, 25% responden tidak merasakan tingkat kecemasan atau kegelisahan yang signifikan terkait hal tersebut. Sedangkan, 8,3% responden menunjukkan kecenderungan yang lebih moderat terhadap kegelisahan atau kecemasan dalam situasi serupa. Temuan ini memberikan indikasi bahwa sebagian besar individu cenderung mengalami dampak psikologis yang lebih kuat ketika tidak dapat bermain game online dalam jangka waktu yang lama, sementara sebagian kecil mungkin lebih fleksibel atau tidak terlalu terpengaruh oleh hal tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa sebanyak 33,3% responden cenderung mengorbankan waktu tidur atau kegiatan sosial karena terlalu fokus bermain game online. Persentase ini menunjukkan bahwa ada sebagian orang yang mungkin mengalami gangguan dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas bermain game online dan aspek-aspek penting lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang dampak game online terhadap pola tidur dan kehidupan sosial seseorang, serta menunjukkan perlunya kesadaran akan pengelolaan waktu yang lebih seimbang untuk mendukung kesejahteraan secara keseluruhan.

Berdasarkan analisis data, terlihat bahwa sebanyak 50% penurunan kinerja akademis atau pekerjaan Anda dapat diatribusikan kepada kecenderungan lebih memilih bermain game online. Fenomena ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online mungkin telah mengambil waktu dan fokus yang seharusnya dialokasikan untuk tugas akademis atau pekerjaan. Seiring dengan meningkatnya popularitas game online, penting bagi Anda untuk menemukan keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademis atau pekerjaan guna meningkatkan kinerja secara keseluruhan.

Prestasi Belajar Yang Di Alami Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Berbeda dengan menganalisis Kecanduan Game Online. Menganalisis Prestasi Belajar yang dialami Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon diperoleh berdasarkan dengan wawancara langsung. Adapun Prestasi Belajar yang dialami Mahasiswa disebabkan dari berbagai aspek berikut :

1) Keefektifan Pembelajaran

Tercapainya pembelajaran. Setiap mahasiswa pasti ingin meraih atau mendapatkan prestasi terkhusus di pembelajaran, maupun di bidang akademik atau non akademik. Salah satu cara untuk meraih prestasi belajar adalah mampu mengefektifkan pembelajaran. Karena keefektifan pembelajaran merupakan hal yang paling penting untuk dicapai. Pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa maupun mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu ungkapan mahasiswa IAIN ketika ditanyai tentang prestasi yang dimilikinya: *“Alhamdulillah dengan prestasi yang saya miliki dan banggakan saat ini, tidak lain karena saya selalu konsisten dengan mencari cara yang paling efektif dalam pembelajan agar memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meraih prestasi.”* (Kutipan Mahasiswa IAIN Ahmad Fahri pada, 26 Desember 2023)

Dapat disimpulkan dari kutipan diatas bahwa keefektifan pembelajaran itu sangat berpengaruh penting dalam dunia pembelajaran, dengan adanya keefektifan pembelajaran kita akan sangat mudah untuk mencapai apa yang kita impikan atau dapat juga bisa membantu untuk kita dengan mudah prestasi belajr.

Keaktifan dalam pembelajaran. Aktif dalam pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan maupun di dalam kelas atau di luar kelas, karena banyak sekali manfaat yang dihasilkan dari aktif dalam pembelajaran. Contohnya seperti, meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, dan mampu meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan. Hal ini berkaitan dengan hasil wawancara dari salah satu mahasiswa yang ditanyai tentang cara mengembangkan diri dalam pembelajaran: *“jika teman teman ingin mengembanglkan diri dalam pembelajaran, maka cara yang paling efektif adalah aktif di setiap pembelajaran, dengan aktif di dalam pembelajaran sedikit demi sedikit kita akan merasakan bahwa ada perkembangan dari kita yang dapat membantu memperoleh hasil belajar yang optimal”.* (Kutipan Mahasiswa IAIN bersama Asep Setiawan pada tanggal, 26 Desember 2023)

Hasil kutipan di atas dapat disimpulkan tentu sangat penting bagi setiap peserta didik mempunyai keinginan atau berusaha untuk aktif dalam pembelajaran, karena aktif dalam pembelajaran akan berpengaruh kepada pengembangan pribadi setiap peserta didik dan membantu juga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Pemahaman yang mendalam. Pemahaman yang mendalam ini merujuk pada tingkat pemahaman yang lebih dalam dan menyeluruh suatu konsep atau situasi. Ini tidak hanya melibatkan pemahaman fakta - fakta dasar, tetapi juga mencakup pengetahuan yang lebih luas, dan implikasi yang lebih dalam. Hal ini terkait mahasiswa yang ditanyai tentang kualitas pemahamannya. “ *Temannya saya sarankan ya dari sekarang, untuk terus menggali pengetahuan secara mendalam, karena sangat banyak sekali manfaat dari pemahaman yang mendalam seperti, peningkatan kualitas hidup, membuat kita untuk membuat keputusan yang lebih baik, dan mampu mengembangkan keterampilan*”. (Kutipan Mahasiswa IAIN Sri Mulyani Pada Tanggal 27 Desember 2023)

Dapat disimpulkan dari kutipan di atas bahwa setiap pribadi harus memiliki pemahaman yang mendalam dalam hal apapun itu, apalagi terkhusus siswa maupun mahasiswa tentu sangat penting memiliki pemahaman yang mendalam, karena mahasiswa tentu sudah mampu menafsirkan, menerapkan, menghubungkan pengetahuan dengan konteks nyata, maka untuk meraih itu di butuhkan kemampuan pemahaman yang mendalam.

2) Efisiensi Pembelajaran

Kualitas hasil pembelajaran. Efisiensi pembelajaran merupakan upaya untuk mencapai hasil yang optimal dengan berbagai sumber daya yang secara efektif dan efisien. Efisiensi pembelajaran merupakan aspek penting dalam meningkatkan dalam kualitas hasil pembelajaran. Dengan menerapkan praktik yang mendukung efisiensi, sistem pembelajaran dapat menjadi lebih efektif. Hal ini sesuai dengan salah satu mahasiswa yang ditanyai tentang hasil pembelajaran. “*Saya merasakan sendiri dengan mengefisiensikan pembelajaran, hasil kualitas pembelajaran kita akan memuaskan bahkan bisa sesuai dengan yang ingin kita capai*”. (Kutipan Mahasiswa IAIN Sumarni Mutiara pada tanggal, 28 Desember 2023)

Hasil kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa mengefisiensikan pembelajaran berpengaruh terhadap hasil kualitas pembelajaran maka dari itu seharusnya para pelajar harus mampu mengefisiensikan pembelajaran, agar kita bisa meraih hasil kualitas pembelajaran dengan apa yang kita inginkan.

Aktif dan Berfokus. Aktif disini yaitu aktif dalam pembelajaran seperti dikelas maupun diluar kelas seperti organisasi dan masyarakat. Dan fokus disini tidak lain yaitu berfokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal sesuai hasil wawancara dari salah satu mahasiswa ketika ditanyai tentang dirinya ketika didalam kelas. “*Ketika saya berada didalam kelas saya*

selalu berusaha ingin aktif dalam pembelajaran, dan tidak keaktifan itu dibarengi dengan fokus supaya kita bisa meraih hasil pembelajaran dengan mudah dan terukur”. (Kutipan Mahasiswa IAIN Haidar Saefulloh pada tanggal 28 Desember 2023)

Berdasarkan hasil kutipan diatas dapat disimpulkan dimanapun kita berpijak atau bertempat kita harus berperan aktif dalam lingkungan tersebut. Terkhusus buat mahasiswa harus aktif disetiap pembelajaran maupun didikelas, organisasi, dan masyarakat. Ketika sudah aktif tidak lupa dibarengi dengan kefokuskan juga dalam mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuannya tersebut.

Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Peneliti mencoba menyusun sebuah instrumen pernyataan yang mengarah kepada pengaruh game online terhadap prestasi belajar.

No	Pernyataan	Y	M	T
1	Saya tidak suka game online, karena mengganggu pembelajaran	37,5%	37,5%	25%
2	Saya percaya bahwa kecanduan game online bisa dihilangkan	62,5%	37,55%	0%
3	Saya lebih suka tidak kenal dengan game online, yang dapat menghambat prestasi belajar	50%	25%	25%
4	Saya terkadang berfikir kecanduan game online dapat berpengaruh buruk terhadap presatasi belajar	50%	37,5%	12,5%
5	Saya tidak suka berteman dengan orang yang kecanduan game online	62,5%	0%	37,5%
6	Jika ada teman yang kecanduan game online saya tidak peduli	37,5%	50%	12,5%
7	Kecanduan game online cenderung akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game, sehingga waktu belajar mereka akan berkurang, hal ini yang dapat menyebabkan kesulitan mendapat prestasi belajar	50%	25%	25%

Dari hasil analisis pernyataan nomor 1, dapat disimpulkan bahwa 37,5% menyatakan tidak suka bermain game online, karena sangat berpengaruh buruk pada pembelajaran. Dalam persentasi yang sama 37,5% menyatkan tidak setuju terhadap game online, namun tidak memberikan alasan yang jelas. Dan 25% responden menyatakan bahwa kebanyakan dari mereka sangat tidak suka bermain game online, dan juga tidak memberikan alasan yang spesofik. Dari analisis tersebut dapat diketahui bahwa kebanyakan dari mereka tidak suka bermain game online, karena mereka memiliki kekhawatiran terkait dampak negatif game online terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data pernyataan yang ke 2, dapat disimpulkan mayoritas respoden, yang sebanyak 62,5% percaya bahwa game online dapat dihilangkan. Sementara itu 37,5% menyatakan ketidaksetujuan bahwa game online bisa dihilangkan. Dan disamping itu, tidak responden yang memberikan tanggapan dalam kategori 0%. Dapat dilihat dari analisis tersebut bahwa mayoritas responden memiliki keyakinan game online dapat dihilangkan. Namun, ada sebagian kecil yang meragukann kemungkinan tersebut. Dan pada kategori 0% menunjukkan bahwa tidak ada yang sepenuhnya menolak kemungkinan game online dapat dihilangkan.

Dari hasil analisis data pernyataan yang ke 3, bahwa dapat diketahui dari setengah responden yaitu 50% menyatakan bahwa setuju untuk tidak mengenal game online karena dianggap dapat menghambat meraih prestasi belajar. Sebanyak 25% menyatakan bahwa mereka tidak memiliki kecenderungan tertentu terhadap game online, Sementara itu 25% lagi menyatakan bahwa tidak ingin mengenal game online, namun tanpa alasan yang spesifik. Analisis tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kekhawatiran terkait dampak negatif game online yang berpengaruh kepada prestasi belajar.

Berdasarkan hasil analisis data dari pernyataan yang ke 4, menunjukkan bahwa setengah dari responden yaitu 50% mengakui bahwa kecanduan game online dapat berpangaruh buruk terhadap prestasi belajar. Sebanyak 37,5% responden memiliki keyakinan game online dapat berpangaruh buruk terhadap prestasi belajar. Sementara itu, 12,5% menyatakan memiliki pemikiran yang sama, namun tidak menyebutkan seberapa sering mereka merasakannya. Analisi ini menunjukkan bahwa adanya kesadaran di kalangan responden mengenai potensi dampak negatif dari kecanduan game online terhadap prestasi belajar. Dapat disimpulkan, sebagian besar dari responden merasa terkadang berfikir demikian, namun ada juga sejumlah

responden yang percaya bahwa kecanduan game online dapat memiliki dampak negatif terhadap prestasi belajar dan pencapaian akademis.

Dari hasil analisis data pernyataan yang ke 5, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan dari responden, yaitu sebanyak 65,5% menyatakan bahwa mereka tidak suka berteman dengan orang yang kecanduan game online. Sementara itu tidak ada responden yang menyatakan ketidaksetujuan terhadap pernyataan tersebut 0%. Dan 37,5% responden tidak suka berteman dengan orang yang kecanduan game online, namun tanpa ada alasan yang jelas. Dalam analisis ini dapat diketahui bahwa adanya sikap negatif terhadap kecanduan game online terkhusus dalam konteks hubungan sosial, yang dimana kebanyakan dari responden memiliki kecenderungan untuk tidak memiliki teman yang kecanduan game online.

Berdasarkan hasil analisis pernyataan yang ke 6, menunjukkan bahwa mayoritas responden sebanyak 37,5% menyatakan bahwa mereka tidak peduli terhadap seseorang yang kecanduan game online. Sementara itu setengah dari responden sebanyak 50% menunjukkan bahwa mereka akan peduli dan memperhatikan situasi tersebut. Dan 12,5% lainnya tidak memberikan informasi terkait sikap mereka terhadap temannya yang kecanduan game online. Analisis ini menunjukkan adanya berbagai sikap terkait dengan temannya yang kecanduan game online. Meskipun mayoritas responden menyatakan bahwa mereka tidak peduli, sejumlah responden yang lainnya juga mengakui bahwa mereka akan peduli dan memperhatikannya.

Dari hasil analisis data pernyataan yang ke 7, dapat disimpulkan bahwa setengah dari responden, yaitu sebanyak 50% menyatakan bahwa kecanduan game online akan sangat menghabiskan waktunya dengan bermain game, sehingga waktu untuk belajar mereka akan berkurang, dan itu sangat berbahaya, karena akan berpengaruh terhadap pengetahuannya. Sementara itu 25% responden menyatakan bahwa ketidakpercayaan terhadap hubungan tersebut, dan 25% memiliki pemikiran yang sama, namun tidak menjelaskan alasan nya lebih lanjut. Analisis ini menunjukkan bahwa responden paham akan potensi dampak negatif kecanduan game online terhadap waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar. Dan hasil ini juga menunjukkan adanya kesadaran akan potensi kesulitan meraih prestasi belajar yang diakibatkan terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game.

PEMBAHASAN

Kecanduan Game Online Yang Di Alami Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Kecanduan game online merupakan suatu kondisi di mana seseorang mengalami ketergantungan terhadap permainan video online. Berdasarkan hasil penelitian besar responden (50%) mengalami kesulitan untuk berhenti bermain game online, sementara 33,3% mengaku memiliki kendali yang cukup baik tetapi masih merasa tertarik untuk terus bermain. Hanya 16,7% yang mengklaim tidak mengalami masalah dalam mengendalikan keinginan untuk bermain game online. Penelitian ini juga berhubungan dengan (Zendrato & Harefa, 2020) kecanduan bermain game *online* tidak lagi mementingkan hubungan sosial mereka dengan orang lain lebih mementingkan kepentingan sendiri dalam bermain game dari pada bersosial dengan masyarakat lain. Kecanduan game juga berdampak buruk menurut (Zendrato & Harefa, 2020, p. 47). Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Berdasarkan penelitian ini kecanduan game online berhubungan dengan kegemukan pada remaja. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Turel et al yang mengindikasikan bahwa durasi bermain video game berhubungan dengan adipositas perut yang lebih besar. Penelitian oleh Falbe et al juga menyebutkan bahwa durasi menonton TV dan bermain video game pada perangkat genggam meningkatkan indeks massa tubuh. (Mulyaningsih et al., 2020)

Berdasarkan hasil analisis data yang Anda berikan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar waktu Anda untuk bermain game online melebihi batas waktu yang telah direncanakan. Dengan persentase sebesar 58,3%, hal ini menunjukkan adanya kecenderungan untuk melebihi batas waktu yang seharusnya anda alokasikan untuk bermain game. Penelitian ini sejalan dengan (Meutia et al., 2020, p. 24). Dampak bermain game online yaitu kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini juga sama dengan (Rahyuni et al., 2021). Game Online dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Jika memainkannya secara berlebihan maka dapat berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama. Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang

disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan bermain game) (Kimberly Young, Molly Pistner, James O'Mara, 1990). Kecanduan game online salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan

oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan , salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan bermain game).(Akbar, 2020)

Prestasi Belajar Yang Di Alami Oleh Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Setiap mahasiswa pasti ingin meraih atau mendapatkan prestasi terkhusus di pembelajaran, maupun di bidang akademik atau non akademik. Salah satu cara untuk meraih prestasi belajar adalah mampu mengefektifkan pembelajaran. Karena keefektifan pembelajaran merupakan hal yang paling penting untuk dicapai. Pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa maupun mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Sinambela, 2015) Pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan prestasi siswa yang maksimal, sehingga yang merupakan indikator keefektifan pembelajaran berupa: (1) ketercapaian ketuntasan belajar; (2) ketercapaian keefektifan aktivitas siswa, yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan termuat dalam rencana pembelajaran; (3) ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran; serta (4) respon siswa terhadap pembelajaran yang positif. Hal tersebut juga sejalan dengan (Mona & Yunita, 2021). Minat merupakan motor pergerakan yang menimbulkan motivasi yang mendorong sikap yang positif bagi mahasiswa.

Keaktifan dalam pembelajaran. Aktif dalam pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan maupun di dalam kelas atau di luar kelas, karena banyak sekali manfaat yang dihasilkan dari aktif dalam pembelajaran. Contohnya seperti, meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, dan mampu meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan. Pernyataan tersebut sama halnya dengan(Nurhayati, 2020). Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Temuan berikutnya yaitu oleh (Wibowo, 2016). Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan- permasalahan dalam proses pembelajaran.

Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Dapat disimpulkan bahwa 37,5% menyatakan tidak suka bermain game online, karena sangat berpengaruh buruk pada pembelajaran. Dalam persentasi yang sama 37,5% menyatkan

tidak setuju terhadap game online, namun tidak memberikan alasan yang jelas. Penelitian ini sama halnya dengan bahwa (Rahyuni et al., 2021). Game Online dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini juga sama halnya dengan (Meutia et al., 2020) Setelah dilakukan pembagian angket respon siswa tentang dampak negatif game online terhadap minat belajar, dengan jumlah responden 9 (37%) dari 24 responden menjawab bahwa siswa tidak merelakan jam belajar hanya demi game online.

Pesatnya perkembangan era globalisasi membuat teknologi semakin canggih sehingga menciptakan permainan-permainan modern yang dapat dilakukan didalam ruangan dan tidak mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. (Meutia et al., 2020). Pengertian tersebut berhubungan dengan (Subandi et al., 2022). Game online adalah salah satu game berbasis elektronik dan visual yang permainannya dapat dijalankan jika terhubung dengan internet. Game online dapat dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat menyebabkan kerusakan pada mata diiringi rasa pusing jika penggunaannya terus-menerus.

PENUTUP

Dalam konteks kecanduan game online yang dialami oleh mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden mengalami kesulitan untuk mengendalikan keinginan bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 58,3% responden melebihi batas waktu yang seharusnya dialokasikan untuk bermain game, sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyebutkan bahwa kecanduan game online dapat mengakibatkan gangguan kesehatan, mental, serta berdampak negatif pada prestasi belajar dan sosialisasi. Sementara itu, prestasi belajar mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon dipengaruhi oleh faktor efektivitas pembelajaran, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, dan minat terhadap materi yang diajarkan. Terlihat bahwa mahasiswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Namun, terdapat pengaruh negatif dari game online terhadap prestasi belajar, di mana sejumlah responden menyatakan bahwa game online dapat mengurangi minat belajar dan menyita waktu yang seharusnya dialokasikan untuk aktivitas akademik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kesadaran dan pengelolaan waktu mahasiswa terkait penggunaan game online agar dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami dampak kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Namun, ada beberapa kekurangan yang dapat dijadikan saran untuk penelitian selanjutnya. Pertama, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mendorong kecanduan game online di kalangan mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon

on. Selain itu, perlu juga dilibatkan variabel-variabel lain yang dapat memengaruhi prestasi belajar, seperti dukungan sosial dan manajemen waktu. Kedua, penelitian dapat diperluas dengan menggali lebih dalam tentang hubungan antara kecanduan game online dan dampaknya terhadap aspek-aspek tertentu dari prestasi belajar, seperti kualitas hasil belajar dan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan akademik. Dengan memperdalam aspek-aspek ini, penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih kaya dan bermanfaat bagi pengembangan strategi intervensi dan pencegahan kecanduan game online di kalangan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.); 1st ed.). CV. Syakir Media Press.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Lestari, Rosyidah, I. M. H. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Journal Psikologi*, 9(1), 12–16.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjung. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32. <file:///C:/Users/HP/Downloads/388-680-1-SM.pdf>
- Mona, S., & Yunita, P. (2021). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Menara Ilmu*, 15(2), 117–125. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/download/2410/1890>
- Muchlis, A. F. (2023). *Metode Penelitian Survei-Kuesioner untuk Kesesakan dan Privasi pada Hunian Asrama Questionnaire and Survey for Crowding and Privacy in College Dorms : Research Methods*. 12(September), 154–163.
- Mulyaningsih, A. R., Susanto, T., & Susumaningrum, L. A. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kegemukan Pada Remaja Di Wilayah Jember [the Relationships of Addiction Toonline Games With Overweight on Adolescents in Jember District]. *Penelitian Gizi Dan Makanan (The Journal of Nutrition and Food Research)*, 43(1), 11–

19. <https://doi.org/10.22435/pgm.v43i1.2545>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 145–150. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Sinambela, P. N. J. M. (2015). Faktor faktor Penentu Keefektifsn Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction). *Jurnal Generasi Kampus*, 1(2), 74–85.
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *He Internet and Social Life*, "Annual Review of Psychology", 4(2), 243–262.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wijoyo, H. (2022). Analisis teknik wawancara (pengertian wawancara, bentuk- bentuk pertanyaan wawancara) dalam penelitian kualitatif bagi mahasiswa teologi dengan tema pekabaran injil melalui penerjemahan alkitab. *Academia.Edu*, 1–10.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>