

INTERVENSI DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA

Nasrul¹

Nurus Sa'adah²

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Jogjakarta

Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah

Istimewa Yogyakarta 55281

e-mail: nasrulpasca@gmail.com nurus.sa'adah@uin-suka.ac.id

Naskah Masuk: 23-11-2022, direvisi: 22-12-2022, diterima: 01-12-2022, dipublikasi: 24-12-2022

ABSTRAK

Di tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ternyata sebagian mahasiswa tidak memanfaatkan teknologi itu dengan bijaksana. Hanya dimanfaatkan sebagai media untuk bermain game online, yang pada akhirnya berdampak pada motivasi belajar dan prestasi akademik. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan intervensi yang tepat dalam mereduksi dampak game online terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Riset penelitian yang digunakan adalah literatur review atau tinjauan pustaka dari 10 artikel jurnal nasional yang terdaftar di google scholar dan di *Science and Technology Index*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya dampak positif dan negatif dari kecenderungan bermain game online. Dan intervensi mereduksi dampak game online dapat dilakukan dengan 4 cara, yaitu mengurangi pergaulan dengan orang-orang yang gemar bermain game online (*social environment*), manajemen waktu dengan baik (*Time management*), evaluasi perkembangan kemampuan akademik (*Control of learning*), adanya dukungan dan pengawasan orang tua pada aktivitas anak (*Social control*) sebagai upaya meningkatkan kembali daya motivasi belajar. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini hanya menggunakan sepuluh artikel jurnal dan berfokus pada mahasiswa yang cenderung bermain game online. Akan lebih baik lagi jika penulis menambah lebih banyak artikel yang dikaji lebih dalam untuk menambah wawasan dan isi pada artikel.

Kata Kunci : Game online, Motivasi, Prestasi Akademik

ABSTRACT

In the midst of the rapid development of science and technology, it turns out that some students do not use technology wisely. It is only used as a medium for playing online games, which in turn has an impact on learning motivation and academic achievement. Therefore this study aims to explain appropriate interventions in reducing the impact of online games on student motivation and academic achievement. The research research used is a literature review of 10 national journal articles registered on Google Scholar and on the Science and Technology Index. The results of this study indicate that there are positive and negative impacts of the tendency to play online games. And interventions to reduce the impact of online games can be carried out in 4 ways, namely reducing association with people who like to play online games (social environment), good time management (Time management), evaluation of the development of academic abilities (Control of learning), support and parental supervision of children's activities (Social control) as an effort to increase the motivation to learn again. The limitations in this study only used ten journal articles and focused on students who tend to play online games. It would be even better if the author added more articles that were studied more deeply to add insight and content to the article.

Keywords: Academic Achievement, Motivation, Online Games.

Cons-Iedu: Islamic Guidance and Counseling Journal



PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, dunia terus berkembang dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu teknologi yang berkembang dengan pesat ialah jaringan internet yang saat ini bisa diakses oleh semua orang dengan menggunakan *smartphone*. Jaringan internet sangat memberikan banyak manfaat diantaranya dapat mempermudah dalam melakukan hubungan komunikasi dengan jarak jauh, dan dapat memenuhi kebutuhan pendidikan mahasiswa seperti mengerjakan tugas kuliah, penyebaran informasi dan lain sebagainya. Sesuai dengan kebutuhan dan pemanfaatan jaringan internet.

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih, pemanfaatan jaringan internet juga mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Karena dengan perkembangannya yang begitu cepat sehingga muncullah salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya ialah Game Onlin (Putra dalam Masykur, 2021). Perlu diketahui, game online adalah salah satu jenis permainan yang sangat digemari oleh banyak kalangan mahasiswa karena permainan ini dapat dimainkan secara tim ataupun individu (Putra dalam Masykur, 2017).

Banyak orang berasumsi bahwa game online hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu senggang saja, padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi. Dan Teori Sosial memandang hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah menyebar di kalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi. Adapun jenis game online yang banyak digemari oleh mahasiswa diantaranya yaitu PUBG dan Mobile Legends (Ernawati, 2022).

Game online ini tentu sangat berdampak pada motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Banyak mahasiswa yang bermain game online memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika dosen menjelaskan (Shirley, 2020). Maka semakin sering mahasiswa bermain game online, akan semakin rendah motivasi mereka untuk belajar (Ernawati, 2022). Sehingga hal ini juga akan mempengaruhi tingkat prestasi akademik mahasiswa.

Problematika motivasi belajar pada mahasiswa saat ini memang semakin kompleks. Diantaranya faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah pertama faktor internal, segala faktor yang bersumber dari dalam diri manusia, contohnya yaitu kemampuan mahasiswa, motivasi, perhatian, persepsi, pengelolaan informasi mencakup (ingatan, lupa, transver). Kedua faktor eksternal, segala faktor yang bersumber dari luar diri mahasiswa, contohnya yaitu kondisi belajar dan pemberian umpan balik (Ngalimun, 2016:92). Sehingga dapat dipahami bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam motivasi belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan, dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan atau biasa disebut dengan prestasi akademik (Ngaliman, 2021).



Prestasi akademik merupakan sebuah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian atau tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan sebagai hasil dari usaha belajar yang telah dilakukan oleh seseorang secara optimal. Prestasi akademik ini menjadi sebuah ukuran keberhasilan seorang mahasiswa selama proses perkuliahan berlangsung. Hal ini sering disebut dengan IPK, meskipun ini tidak menjadi suatu tolak ukur atau jaminan yang mutlak dari kualitas diri mahasiswa, tetapi IPK yang mempunyai biasanya menjadi acuan dari keberhasilan mahasiswa. Karena hal ini merupakan nilai rata-rata kumulatif yang dihasilkan dari proses belajar secara maksimal, yang akan terlihat diakhir proses perkuliahan (Surya, 2017).

Prestasi akademik ini menjadi sebuah ukuran keberhasilan seorang mahasiswa selama proses perkuliahan berlangsung. Hal ini sering disebut dengan IPK, meskipun ini tidak menjadi suatu tolak ukur atau jaminan yang mutlak dari kualitas diri mahasiswa, tetapi IPK yang mempunyai biasanya menjadi acuan dari keberhasilan mahasiswa. Karena hal ini merupakan nilai rata-rata kumulatif yang dihasilkan dari proses belajar secara maksimal, yang akan terlihat diakhir proses perkuliahan.

Prestasi akademik mahasiswa akan tercapai apabila adanya kemauan dan dorongan untuk belajar. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Woodwort bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan (Wina Sanjaya dalam Enda 2017). Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden, bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut (Wina Sanjaya dalam Enda, 2017).

Secara umum mahasiswa merupakan generasi emas bangsa Indonesia dimasa yang akan datang, maka harus mempersiapkan dirinya dari berbagai bidang. Salah satunya dari segi SDM atau sumber daya manusia yang mumpuni dan mempunyai kemampuan untuk dapat bersaing di era digital saat ini hingga mendatang. Namun sangat disayangkan, di tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, ternyata banyak mahasiswa yang tidak menggunakan teknologi itu dengan bijaksana (Ernawati, 2022). Yang pada akhirnya, hal demikian dapat memberikan dampak terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik.

Oleh karena itu, perlu adanya pencegahan untuk mereduksi dampak yang ditimbulkan dari kecenderungan bermain game online. Menurut Romano & Hage (2000) pencegahan mencakup berbagai upaya diantaranya: (a) menghentikan perilaku bermasalah sebelum terjadi; (b) menunda timbulnya perilaku masalah; (c) mengurangi dampak dari masalah perilaku dan (d) memperkuat pengetahuan, sikap, dan mempromosikan perilaku positif (Eryzal, 2019).



Tidak sedikit penelitian di Indonesia yang telah membahas tentang dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim pada tahun 2016, tentang “Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”, dan Gilbert Luis Ondang 2020, tentang “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat”, begitu juga yang dibahas oleh Devita Rani dkk 2019, tentang “Dampak Game Online Mobile Legends: Bang-Bang terhadap Mahasiswa”. Meskipun demikian, di antara beberapa penelitian tersebut, penulis belum menemukan penelitian yang menganalisis informasi yang telah dipaparkan dalam semua penelitian yang terkait.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Literatur Review* (SLR) atau tinjauan pustaka. *Literatur review* metode ini akan dilakukan *review* dan mengidentifikasi jurnal-jurnal yang sesuai dengan penelitian penulis secara sistematis untuk memperoleh hasil penelitian yang maksimal. Dalam pengambilan sumber data, penulis melakukan pencarian dengan pemilihan kata kunci yang berkaitan dengan topik pembahasan, dan peninjauan kualitas yang didasarkan dengan meninjau jurnal dari kesesuaian judul, dilanjutkan dengan proses peninjauan abstrak untuk melihat kesesuaian relevansi literature. Pencarian artikel jurnal yang dilakukan peneliti mengenai Intervensi dampak game online terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Database yang digunakan berdasarkan database yang terdapat pada *google scholar* dan *Sinta - Indeks Science And Technology Index* yang telah diterbitkan sejak tahun (2015–2022). Dengan kata kunci intervensi dampak game online, motivasi belajar, prestasi akademik mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis sepuh artikel jurnal yang membahas tentang dampak game online terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa dituangkan dalam bentuk tabel tabulasi data, untuk mengetahui aspek yang paling dominan mengenai dampak dari game online tersebut dari sejumlah artikel. Pada temuan intervensi akan dijelaskan pada gambar II, yaitu :

Tabel. 1 Hasil Analisis

Aspek yang dianalisis	Indikator	Artikel jurnal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Dampak positif	Manajemen waktu	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	1
	Melatih sportivitas	+	+	-	-	+	+	-	+	+	+	7
	Menambah pengetahuan baru	+	+	-	+	+	+	-	+	-	+	7



Dampak negatif	Minat belajar yang rendah	+	+	+	+	+	-	+	+	+	+	9
	Prestasi belajar yang rendah	+	+	+	+	+	-	+	+	+	+	9
	Kecanduan dengan game online	+	+	+	+	+	-	+	+	+	+	9

Berdasarkan dari hasil tabulasi data penelitian yang telah diuraikan dalam tabel tersebut, maka dapat diketahui bahwa ada dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan game online. Dampak positifnya adalah dapat melatih sportivitas mahasiswa, dan menambah pengetahuan baru terkait media online yang terus berkembang dengan pesat. Adapun dampak negatifnya ialah rendahnya minat belajar mahasiswa, menurunnya prestasi akademik mahasiswa, dan dapat menumbuhkan sifat kecanduan terhadap game.

Dampak negatif dari game online ini juga dijelaskan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Ondang dkk (2020), permainan menjadi sangat berpengaruh, bila hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak seimbang oleh kegiatan yang bernilai, sehingga hanya berdampak negatif. Mahasiswa memiliki kompetensi tinggi dalam pendidikan, tetapi jika permainan mengalahkan yang utama aktivitas, maka hal ini tentu saja berdampak buruk terhadap motivasi belajar.

Dari beberapa indikator yang menjadi temuan dalam penelitian diatas selaras dengan hasil penelitian Syahrani, Ridwan (2015), dampak negatif kecanduan bermain game online. Satu, subjek menjadi anak yang susah untuk diperintah oleh orang tua ketika sedang bermain game. Dua, Jika sedang bermain kedua subyek menjadi lupa waktu. Tiga, subjek menjadi kurang bergaul dengan teman-temannya dan lebih aktif dengan teman dunia maya dalam bermain game online. Sedangkan dampak positifnya. Satu, subyek mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik. Kedua, subyek paham dan dapat mengerti serta mengartikan bahasa inggris yang terdapat pada game online dan internet.

1. Dampak Game Online Terhadap Motivasi belajar Mahasiswa

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dampak yang sangat sangat berpengaruh akibat dari kecenderungan bermain game online ialah dapat mengurangi minat belajar, tingkat prestasi yang menurun, dan kecanduan terhadap game online. Banyak kalangan mahasiswa yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game dan menjadikan game online sebagai prioritas utama daripada waktu kuliah. Padahal waktu yang digunakan pada saat bermain game bisa dimanfaatkan untuk belajar dan mengerjakan tugas kuliah, sehingga masalah inilah yang memberikan dampak pada rendahnya motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa.

Survey di Indonesia menyebutkan remaja yang menggunakan internet yang memainkan game online sebanyak 35% dan sebanyak 55% pengguna game online adalah remaja pria (viva.co.id, 2013). Berdasarkan sebaran Data pengguna internet aktif dari APJII pada tahun 2014, diperkirakan pemain game online di Indonesia berkisar 10,7 juta

Cons-Iedu: Islamic Guidance and Counseling Journal



orang atau sekitar 10% dari total pengguna (Molina, dalam Ifdil, 2017). Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah remaja yang bermain video game di Indonesia, sehingga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif yang lebih besar bila tidak terkendali.

Novrialdy dkk (2019), Kecanduan game online yang terjadi pada remaja dapat berdampak pada berbagai aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Jannah menjelaskan bahaya yang akan muncul akibat kecanduan game online antara lain acuh tak acuh pada kegiatan lain, memunculkan rasa tak tenang saat tidak bermain game kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial dan kesehatan (Ghuman dalam tyarizal, 2019).

Di dalam teorinya tentang tindakan, Weber berfokus pada individu, pola-pola dan regularitas-regularitas tindakan dan bukan pada kolektivitas. Tindakan di dalam arti orientasi perilaku yang dapat dipahami secara subjektif, atau hanya perilaku seseorang atau lebih manusia individual. Di dalam salah satu teori tindakan sosial Max Weber terdapat tindakan *affectual action* yaitu tindakan yang dibuat-buat dipengaruhi oleh perasaan emosi dan kepura-puraan si aktor. Tindakan ini sukar dipahami dan kurang atau tidak rasional (Goni, 2020).

Dapat diketahui bahwa tindakan yang dilakukan oleh para mahasiswa yang cenderung bermain game online merupakan tindakan yang sangat keliru. Karena lebih banyak menghabiskan waktu hanya karena bermain game online, lupa terhadap waktu yang seharusnya bisa digunakan ke hal-hal yang lebih bermanfaat seperti belajar, bekerja, dan masih banyak lagi kegiatan-kegiatan positif yang bisa dilakukan.

2. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa

Dari hasil analisis literatur review yang telah dituangkan dalam tabel tabulasi data menunjukkan adanya dampak yang ditimbulkan dari kecenderungan bermain game online terhadap prestasi akademik mahasiswa. Karena kecenderungan mahasiswa dalam bermain game online menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti malas mengerjakan tugas kuliah, belajar, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang memprioritaskan waktu belajar sebagai mahasiswa.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Azhari Ismail (2016), dijelaskan bahwa fenomena permainan gameonline dikalangan mahasiswa sangat digemari karena game strategi, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, dan permainannya sangat seru sekaligus sangat menantang akan tetapi game online ini jika sudah menjadi candu akan membuat prestasi akademik mahasiswa menurun.

Namun fenomena ini juga berbeda dengan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Diki Irwandi dkk (2021), dimana dalam hasil penelitian terdahulu banyak temuan kecanduan game online dapat mempengaruhi prestasi akademik seseorang. Akan tetapi hasil penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi rendah yaitu 0,307. Hal ini



dikarenakan mahasiswa mampu manajemen waktu antara bermain Game Online dengan belajar.

Oleh karena itu dapat dijelaskan kembali bahwa tidak semua mahasiswa yang bermain game online mengalami problem yang sama, disisain ternyata ada mahasiswa yang mampu untuk memanejemen waktunya ketika bermain game online. Hal ini ditandai dengan kuatnya motivasi belajar yang mereka miliki, sehingga tidak menjadikan game onlien sebagai hal yang lebih utama. Maka tidak mengherankan jika ada mahasiswa yang mampu memanejemen waktunya ditengah gemparnya permainan game onlien.

3. Penyebab Kecanduan Dengan Game Online

Detria menjelaskan (Dalam Wahyuni 2017) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online, sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online.
- c. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- d. Kurangnya self control dalam diri siswa, sehingga mahasiswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada remaja, sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga mahasiswa memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Aktivitas anak yang tidak terkontrol dengan baik oleh orang tua sehingga anak dengan sesuka hati untuk melakukan apa saja, salah satunya bermain game online yang berlebihan.

4. Intervensi Mereduksi Dampak Game Online

Menghadapi problematika dampak dari game online, perlu dilakukan pecegahan dengan strategi yang tepat, karena masalah yang akan dihadapi ialah masalah yang sedang dialami oleh banyak kalangan pelajar bahkan sampai kepada mahasiswa. Pencegahan merupakan istilah yang mencakup beragam intervensi dengan bertujuan menghalangi dan menghindari kondisi yang berisiko (O'Connell dalam Atyarizal, 2019). O'Connellm juga mengatakan, pencegahan kecanduan game online bisa dilakukan oleh keluarga, sekolah dan masyarakat mengungkapkan 6 faktor pencegahan kecanduan game online, yaitu attention switching, dissuasion, education, parental monitoring dan perceived cost (Atyarizal, 2019).

Dijelaskan dalam penelitian Leriaza dkk (2020), Motivasi sangat terkait dalam belajar, dengan motivasi inilah mahasiswa akan meningkatkan minat, kemauan dan



semangat yang tinggi dalam belajar serta tekun dalam proses belajar, dengan motivasi juga kualitas prestasi akademik mahasiswa dapat diwujudkan. Motivasi belajar sangat diperlukan dalam kegiatan belajar sebab tidak semua materi belajar menarik minat mahasiswa atau sesuai dengan kebutuhannya. Motivasi ini dapat berasal dari dosen, teman, keluarga maupun lingkungan yang akan memicu keinginan mahasiswa untuk terus belajar. Dengan adanya motivasi tersebut dalam diri mahasiswa dapat memberikan suatu semangat dalam menjalankan proses belajar sehingga apa yang diharapkan mahasiswa dapat tercapai.

Berdasarkan temuan penulis dari artikel yang telah dianalisis, dapat dijelaskan kembali bahwa intervensi yang mampu mempengaruhi dampak dari game online terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa, yaitu mengurangi pergaulan dengan orang-orang yang gemar bermain game online (*social environment*), karena lingkungan pergaulan sangat mempengaruhi seseorang dalam memainkan game tersebut. *Time management*, mahasiswa harus mampu mengatur waktu dengan baik dan evaluasi perkembangan kemampuan akademik (*Control of learning*), karena setiap mahasiswa masing-masing memiliki target untuk mencapai impiannya yang telah dicita-citakan. *Parental monitoring*, adanya dukungan dan pengawasan orang tua pada aktivitas anak sebagai upaya meningkatkan kembali daya motivasi belajar.

SIMPULAN

Dari uraian temuan penulis di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Di era digital saat ini masih begitu banyak para oknum mahasiswa yang menghabiskan waktunya bermain game online, tidak memanfaatkan media internet dengan bijaksana. Sehingga menimbulkan dampak pada motivasi belajar dan prestasi akademik akibat kecenderungan bermain game online. Adapun dampak yang ditimbulkannya terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif, adalah dapat melatih sportivitas mahasiswa, dan menambah pengetahuan baru terkait media online yang terus berkembang. Dan dampak negatifnya ialah rendahnya minat belajar, menurunnya prestasi akademik mahasiswa.
2. Adapun hal-hal yang mengakibatkan mahasiswa cenderung dalam bermain game online, dikarenakan adanya ketertarikan yang ditimbulkan dari game itu sendiri, dan pengaruh lingkungan yang sangat kuat. Hal ini dapat dilihat pada tabel tabulasi data penelitian. Mirisnya lagi game online saat ini tidak memandang usia, status pendidikan ataupun status ekonomi dari setiap orang.
3. Intervensi yang bisa dilakukan dalam menangani dampak dari kecanduan permainan game online melalui *social environment*, mengurangi pergaulan dengan orang-orang yang gemar bermain game online. *Time management*, mampu memanejemen waktu dengan baik. *Control of learning*, evaluasi perkembangan kemampuan akademik. *Parental monitoring*, adanya dukungan dan pengawasan orang tua pada aktivitas anak sebagai upaya meningkatkan kembali daya motivasi belajar.



Keterbatasan dalam penelitian ini adalah penulis hanya menggunakan sepuluh artikel jurnal yang dijadikan sebagai sumber penelitian utama dan hanya berfokus pada mahasiswa yang cenderung bermain game online. Akan lebih baik lagi jika penulis menambah lebih banyak artikel yang dikaji lebih dalam untuk menambah wawasan dan isi pada artikel.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal Ilmiah:

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni, (2017). "Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4.1.
- Ahmad, Jumal. (2018). "Desain penelitian analisis isi (Content analysis)." *Research Gate* 5.9: 1-20.
- Budhi, Ferry Hernoyo, and Endang Sri Indrawati, (2016). "Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang." *Jurnal empati* 5.3: 478-481.
- Evanne, Lovia, Adli Adli, dan Ngalimun Ngalimun, (2021). "Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan." *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen* 8.1: 55-62.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, and Ifdil Ifdil, (2018). "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 6.3: 211-219.
- Kurniawan, Drajat Edy, (2017). "Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta." *Jurnal Konseling Gusjigang* 3.1.
- Irwandi, Diki, Ruhban Masykur, dan Suherman Suherman (2021). "Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 2.3: 292-299.
- Lerianza, Bio, et al, (2020). "Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada* 9.1: 95-102.
- Manurung, Tarida Marlin Surya, (2017). "Pengaruh motivasi dan perilaku belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa." *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia)* 1.1: 17-26.
- Mauboy, Intan Grace; Siagian, Ernawati, (2022). "Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Keperawatan". *Jurnal Sosial Sains*, 2.3: 457-464.
- Novrialdy, Eryzal, and Rozi Atyarizal, (2019). "Online game addiction in adolescent: What should school counselor do?" *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 7.3: 97-103.
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Mokalau, dan Shirley YVI Goni, (2020). "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." *Holistik, Jurnal Sosial dan Budaya*.
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus, (2018). "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa." *Perspektif* 7.1: 6-12.
- Salim, Agung, (2016). "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar". Diss. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Syahran, Ridwan, (2015). "Ketergantungan online game dan penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1.1.

