

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ANGKATAN 2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



*Acc untuk sidang
Munagoshi*

*20/ - 2023
/06*

Berta Nadin, M.Pd.I

Oleh:

Titin Dwi Agustina

NIM. 17422115

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA
2023

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ANGKATAN 2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah
Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Titin Dwi Agustina
NIM.17422115

Dosen Pembimbing:
Burhan Nudin, S.Pd,M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA
2023



PENGESAHAN

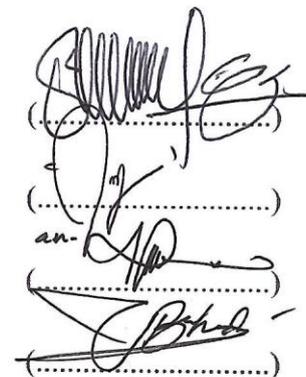
Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 22 Agustus 2023
Judul Tugas Akhir : Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017
Disusun oleh : TITIN DWI AGUSTINA
Nomor Mahasiswa : 17422115

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua : Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I
Penguji I : Edi Safitri, S.Ag, MSI
Penguji II : Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing : Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I.



(.....)
(.....)
an-
(.....)
(.....)

Yogyakarta, 22 Agustus 2023



Dr. Drs. Asmuni, MA

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titin Dwi Agustina
Nim : 17422115
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia. Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 20 Juni 2023

Yang menyatakan



2000
REPUBLIK INDONESIA
20
METERAI
TEMPEL
27DAKX572188672

Titin Dwi Agustina

NOTA DINAS

Yogyakarta, 20 Dzulqa'dah 1444 H

Selasa, 20 Juni 2023

Hal : Skripsi

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia
di Yogyakarta.

Assalamu'alaikum wr.wb

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 941/Dek/60/DAATI/FIAI/VII/2021 tanggal: 2021-07-12 atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : Titin Dwi Agustina

Nomor Pokok/NIMKO : 17422115

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2023

Judul Skripsi : Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami anggap bahwa skripsinya memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasyahkan, dan bersama ini kami kirimkan 3 (tiga)/4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Dosen Pembimbing,



Burhan Nudin, S.Pd.I, M.Pd.I

REKOMENDASI DOSEN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama Mahasiswa : Titin Dwi Agustina

Nomor Mahasiswa : 17422115

Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Prestasi Mahasiswa

Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, sertadilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 20 Juni 2023



Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.

MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ
خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا
تَعْلَمُونَ

Artinya : “Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”.¹

¹ Al-Qur'an Surat AL – Baqarah Ayat 216.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas segala kasih sayang – Mu dan karunia – Mu yang telah memberikan penulis kekuatan, dan juga kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini. Sholawat serta salam selalu dicurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Dengan rasa syukur sebesar – besarnya, penulis persembahkan karya sederhanaku ini untuk orang – orang yang penulis sayang dan cintai sepanjang hidupku sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tak terhingga karya ini penulis persembahkan kepada: Almh ibu Sunarti yang penuh cinta kasih, merawat dan membesarkan tanpa balas jasa, bukan sekedar kata indah namun pembuktian kasih yang tak pernah usai dan semoga ditempatkan ditempat terindah.

Kepada bapak Supardi yang selalu berjuang dalam motivasi yang tak pernah surut
Kepada keluarga terdekat yang sudah penulis anggap sebagai orang tua kedua Bapak Sutopo beserta Ibu Suparmi yang selalu memberikan do'a, dukungan serta motivasi.

Kepada kakak saya Risca Ferry Fergyana, S.Pd serta suami Suwito beserta keponakan penulis tercinta Annisa Yunna Al- Ayubbi yang selalu menyayangi serta memotivasi penulis.

Kepada teman yang selalu kebersamai serta menjadi pengingat disaat penulis lupa, menjadi saksi atas perjuangan selama di tanah rantau ini.

ABSTRAK

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ANGKATAN 2017

Oleh:

Titin Dwi Agustina

Bermain *Game Online* yang berlebihan dapat menyebabkan adanya kecanduan di kalangan mahasiswa sehingga pemanfaatan waktu menjadi sia – sia serta kegiatan positif lainnya menjadi berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar Mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan 2017.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis penelitian ini berupa studi kasus. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan 2017. Objek penelitian ini mahasiswa berupa aktivitas bermain *Game Online* yang berkaitan dengan prestasi belajar mahasiswa. Dalam menentukan subjek penelitian teknik yang digunakan adalah purposive sampling dimana penulis memilih 10 orang mahasiswa dari berbagai fakultas yang berbeda. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi berupa IPK selama melakukan studi selama 8 semester.

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021 dikarenakan pada tahun tersebut mahasiswa masih melakukan pembelajaran daring, data penelitian yang penulis teliti ini menunjukkan bahwa adanya dampak negatif bermain *Game Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa, hal ini dibuktikan dengan 8 dari 10 mahasiswa mengatakan *Game Online* tidakberdampak pada prestasi belajar mereka, sementara

itu 2 dari 10 mahasiswa mengatakan bahwa *Game Online* berpengaruh pada prestasi belajar mereka.

Kata Kunci: *Game Online*, Prestasi Belajar, Dampak.

ABSTRACT

*Impact of Online Games On Learning Achievement Of Indonesian Islamic
University Students, Force 2017*

By:

Titin Dwi Agustina

Playing online games excessively can cause addiction among student so that the use of time is wasted and other positive activities are recuded. This study aims to analyze the impact of online games on student achievement at the Islamic University Of Indonesia.

This study uses a qualitative approach and the type of qualitative descriptive research. The subjects of this study were students of the Islamic University of Indonesia class 2017. The object of this research was students playing online games related to student achievement. In determining the research subject, the technique used is random sampling where the author selects 10 students from programs in different faculties. Data collection techniques using interviews and documentation in the form of learning from for 8 semesters.

This research was conducted in 2021 because this year students are still doing online learning, the research data that the author examines shows that there is a lack of negative impact between online games on student learning achievement, this is evidenced by 8 out of 10 students saying online games do not have an effect on

their learning achievement, meanwhile 2 out of 10 students say that online games have an effect on their learning achievement.

Keyword: Online Games, Learning Achievement, Impact.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah, *Rabb* semesta alam. Yang senantiasa memberikan nikmat sehat dan nikmat iman. Segala keagungan tercurah kepada-Nya. Sang Maha Pengasih dan Penyayang. Aku bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Dia. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada lelaki pilihan Allah yang menjadi suri tauladan dan pembawa kabar gembira. Dan aku bersaksi bahwa Rasulullah adalah utusan Allah. Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Indonesia, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017*.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari banyak kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan pengalaman, kemampuan, dan pengetahuan dari penyusunan skripsi. Sampai dengan tahap penyelesaiannya penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Dr. Drs. Asmuni, M.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam.
3. Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M selaku ketua jurusan Studi Islam.
4. Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan do'a, dukungan, dan masukan.

5. Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam.
6. Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini yang bersedia meluangkan waktunya untuk mempermudah, membimbing, memberikan arahan dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir ini semoga bapak sehat selalu.
7. Dr. Drs.Hujair AH. Sanaky, MSI., Dr.Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd., Drs. H. Muzhoffar Akhwan, MA., Drs. Imam Mudjiono, M.Ag., Alm. Drs. H. AF. Djunaidi, M.Ag., Dr. Junanah, MIS, Drs. Aden Wijdan, SZ, M.SI., Dra. Hj. Sri Haningsih, M.Ag., Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag., Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd., Alm. Dr. Supriyanto Pasir S.Ag, M.Ag., Siska Sulistyorini, S.Pd.I, MSI., Lukman, S.Ag, M.Pd., Supriyanto Abdi, S.Ag., MCAA, Burhan Nudin, S.Pd.I, M.Pd.I., Edi Safitri, S.Ag., M.S.I., Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I, M.Pd.I., Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd., Kurniawan Dwi Saputra, Lc., M.Hum., Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I., M.Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed., Ahmad Zubaidi, M.Pd. Selaku Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis, semoga kemanfaatan ilmu yang diberikan dapat terus mengiringi penulis sampai akhir hayat.
8. Staff dan karyawan Akademik Fakultas Ilmu Agama Islam yang telah memudahkan segala urusan administratif yang berkaitan dengan penyelesaian Tugas Akhir ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS.....	v
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Dan Pertanyaan Penelitian.....	4
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	4
D. Sistematika Pembahasan	5
BAB II	6
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Pustaka.....	6
B. Landasan Teori.....	16
BAB III.....	24
METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	24
B. Tempat atau Lokasi Penelitian	25
C. Informan Penelitan	25

D. Teknik Penentuan Informan	25
E. Teknik Pengumpulan Data	25
F. Keabsahan Data.....	26
G. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV	29
HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian	29
2. Dampak Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa	37
B. Pembahasan.....	46
BAB V.....	51
KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55
Data Informan Narasumber Wawancara.....	55
CURRICULUM VITAE	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut untuk lebih jeli dalam memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Berdasarkan kemajuan zaman dan teknologi yang semakin pesat menyebabkan dampak baik yaitu komunikasi antar sesama manusia dapat dilakukan dengan jarak jauh melalui berbagai alat komunikasi. Salah satunya sarana untuk penyegaran seperti permainan *game online*.

Game online sangat berkembang pesat akhir – akhir ini, semakin lama permainannya, maka semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, resolusi gambar, dan hadiah kemenangan. Tak kalah juga variasinya ada tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian individual ataupun permainan dalam grup, dan *game online* jenis lainnya. Hal yang menarik dari suatu permainan adalah semakin naik level permainannya maka semakin asyik dan menantang serta semakin banyak orang yang memainkan game tersebut. Yang mendominasi memainkan game adalah kalangan pelajar, mulai dari TK, SD, SMP, SMA bahkan Perguruan Tinggi. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan pemain yang ada di kota besar maupun kota kecil yang memainkan *game online* di dalamnya adalah mahasiswa. Mahasiswa tersebut yang sering memainkan *game online* maka akan menyebabkan rasa ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik.

Namun ada juga manfaat bermain *game online* misalnya berdampak bagi tubuh hingga dampak luas terhadap hubungan sosial, meski begitu hingga kini

masih belum banyak yang sadar akan manfaat main *game online* tersebut lebih jauh. Kemudian *game online* ini yang kemudian menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa, bahkan aktivitas bermain sudah menjadi rutinitas setiap hari. Ketika sedang bermain kemudian kalah maka mereka akan terus mencoba kembali sampai menang. Bisa jadi karena pemikiran dari dahulu bahwa dengan bermain *game online* selalu berdampak negatif, namun seiring berkembangnya zaman para generasi muda yang memiliki kegemaran bermain game terdapat dampak positif yang ada.

Seiring perkembangan zaman serta semakin pesatnya kemajuan teknologi salah satunya sarana untuk menjernihkan otak seperti bermain *game online*, maka tidak dapat dipungkiri bahwasanya permainan *game online* digemari berbagai macam kalangan terlebih lagi semakin lama permainan semakin menantang dikarenakan terkadang terdapat hadiah berupa uang dalam permainan. Pada permainan *game online* terdapat berbagai macam tipe diantaranya perang, perkelahian antar team maupun individu, petualangan atau jenis lainnya. *game online* adalah sebuah game komputer yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain dalam waktu bersamaan dengan memanfaatkan jaringan komputer yaitu internet yang tersambung dalam perangkat sebagai media-nya. Biasanya permainan ini dapat langsung digunakan melalui sistem yang tersedia dalam perangkat sebagai tambahan layanan yang disediakan oleh perusahaan penyedia jasa online atau di kalangan umum biasa menyebutnya dengan warung internet, pada saat ini tidak hanya dapat dijumpai di daerah perkotaan saja, tetapi di daerah pedesaan yang dahulu belum mengenal internet serata *game online* akan tetapi seiring berjalan-nya perkembangan zaman serta semakin canggih-nya teknologi sekarang semakin banyak yang menggunakan warung internet untuk bermain *Game Online*.²

² Zulfikar Ali, Yari Dwikurnaningsih, and Setyorini, "Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap

Sedangkan menurut *Lemens, Valken Burg dan Peter* (Silvia Setiaji, Stefani Virliana dalam jurnal Psikologi Psibernetika 2016), kecanduan *Game* sebagai penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game yang secara berlebihan.

Game Online pada dasarnya seperti sebuah mata pisau yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya *Game Online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya. Mahasiswa dalam penelitian yang akan peneliti teliti merupakan pecandu yang paling banyak mendapatkan dampak konkret dalam segi materi dan sosialisasinya dikarenakan mahasiswa merupakan makhluk paling konsumtif yang rela mengeluarkan pengeluaran yang besar demi bermain game.³

Selain dampak positif dalam bermain *Game Online* terdapat juga dampak negatif di antaranya: dapat menyebabkan kecanduan berlebihan dan lupa dengan segala hal, seorang *gamer* dapat kecanduan game dikarenakan mereka dituntut untuk terus bermain agar tidak tertinggal level dengan *gamers* lain, menurunnya motivasi belajar dikarenakan seorang *gamer* akan lebih mementingkan game dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan, merusak mata dikarenakan bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan melemahnya lensa mata.⁴

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis pada beberapa mahasiswa di Universitas Islam Indonesia, para mahasiswa banyak melakukan

Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen Salatiga tahun ajaran 2018/2019,” dalam *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol.10, No. (2019), hal.1-13.

³ Rieka Ellyasari Susanto, “Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa”, Skripsi: Universitas Sebelas Maret Surakarta, (2010), hal.3

⁴ Nisrinafatin, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol 1, no. (2020), hal.135–14.

aktivitas bermain *Game Online* setiap saat, mereka melakukan aktivitas berkumpul bersama sembari bermain *Game Online* dan kadang kala para mahasiswa berbicara dengan suara yang sangat lantang, mereka bermain *Game Online* sangat serius dan kadang kala mereka sampai melupakan kegiatan yang lain seperti melaksanakan ibadah maupun sekedar mengisi perut. Sebagai tambahan, bahkan ada beberapa pelajar ataupun mahasiswa yang bahkan di hari efektif buat belajar mereka masih tetap bermain *Game Online*.⁵ Pada saat adanya ospek universitas ada beberapa Mahasiswa yang meluangkan waktu untuk bermain *Game Online*, pada saat penulis bertanya nilai yang didapatkan bagus justru ada yang mengatakan bahwa mood mereka naik, Oleh sebab itu penulis tertarik untuk meneliti sebuah judul dengan “Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017”. Peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut untuk mengetahui apakah ada dampak yang dirasakan oleh para mahasiswa terhadap prestasi belajar mereka selama bermain *Game Online*.

B. Fokus Dan Pertanyaan Penelitian

Fokus pada penelitian ini adalah Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Mahasiswa. Berdasarkan latar belakang di atas pertanyaan penelitian adalah:

1. Apa saja *Game Online* yang dimainkan oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan 2017?
2. Bagaimana dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan 2017?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat disimpulkan tujuan dan kegunaan dari penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan

⁵ Observasi pra penelitian, pada tahun 2021.

2017. Penelitian ini akan berkontribusi nyata ditengah problem pada kalangan mahasiswa, secara ringkas kontribusi ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Dari penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai dampak *Game Online* terhadap prestasi mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
2. Terbentuknya laporan penelitian yang dapat menjadi panduan bagi para peneliti ataupun masyarakat luas yang hendak mendalami tema terkait.

D. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan dalam memahami isi dari penelitian ini, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I: PENDAHULUAN, memuat Latar Belakang Masalah, Fokus dan Pertanyaan Penelitian, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II: KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI, merupakan bagian yang menjelaskan landasan teori yang berhubungan dengan penelitian yang pertama memuat (pengertian *Game Online*, pengertian prestasi). Di dalam kajian pustaka terdapat sub mengenai penjelasan penelitian terdahulu dan landasan dampak *Game Online* untuk penelitian yang akan menjadi topik pembahasan penelitian saat ini.

Bab III: METODE PENELITIAN, menjelaskan tentang jenis penelitian dan pendekatan, tempat atau lokasi penelitian, informan penelitian, teknik penentuan informan, teknik pengumpulan data keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV: PEMBAHASAN, merupakan pembahasan hasil penelitian di lapangan yang dipaparkan dalam bab III. Pembahasan dilakukan untuk menjawab masalah penelitian yang di integrasikan ke dalam kumpulan pengetahuan yang sudah ada dengan jalan menjelaskan temuan penelitian dalam konteks khasanah ilmu.

Bab V: PENUTUP, berisi kesimpulan dari pembahasan hasil penelitian dan saran – saran dari penulis sebagai sumbangan pemikiran berdasarkan teori dan hasil penelitian yang telah diperoleh dan daftar pustaka

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Pertama sebelum memulai penelitian ini, penulis telah melakukan beberapa kajian pustaka dan mendapatkan beberapa kajian yang relevan dan sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Salah satunya yang berkaitan dengan dampak *Game Online*, adapun beberapa penelitian tersebut antara lain:

1. Jurnal, ditulis oleh *Rahmad Nico Suryanto*, tahun 2015 dengan judul “*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Di kalangan Pelajar*” menjelaskan bahwa: dampak positif yang terdapat dalam permainan *Game Online* adalah dapat menghilangkan stres akibat kegiatan sekolah, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol disekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan serta mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi yang sama, sedangkan dampak negative yang disebabkan oleh *Game Online* adalah sering bolos sekolah agar bisa bermain *Game Online* diwarnet, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu dan boros jika mempunyai uang.⁶ Perbedaan yang berbeda pada Penelitian yang diteliti terletak pada dampak yang terjadi yaitu pada penelitian ini yang diteliti yaitu semua dampak, sedangkan yang akan penulis teliti hanya meneliti tentang dampak pada prestasi belajar saja.
2. Skripsi, yang ditulis oleh, Siti Khoiriyah mahasiswi Universitas Islam Negeri

⁶ Yoskar Kadarisman and Rahmad Nico Suryanto, “*Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*”, Jurnal: Fisip, Vol.02, no.02, (2015), hal.1-13.

Raden Intan Lampung, tahun 2018 dengan judul “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Salat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*”. Dengan memperoleh kesimpulan bahwa dampak positif *Game Online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah salat lima waktu di antaran-nya: meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer, mempererat tali silaturahmi. Sedangkan dampak negative *Game Online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah salat lima waktu di antaran-nya: melalaikan salat, terbengkalai kegiatan dunia nyata, perubahan sikap dan perilaku.⁷ Perbedaan yang berbeda denganyang peneliti teliti adalah pada penelitian ini meneliti tentang dampak *Game Online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah salat limawaktu sedangkan yang akan penulis teliti terletak pada dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar.

3. Jurnal, ditulis oleh Tri Rizqi Ariantoro, pada tahun 2016 dengan judul “*Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*” dengan memperoleh kesimpulan bahwa terdapat dampak positif terhadap prestasi belajar hal ini disebabkan oleh dengan adanya internet, maka dapat memudahkan pelajar baik itu mengerjakan tugas sekolah-nya maupun untuk mencari berbagai informasi dan pengetahuan yang ada di dalam internet dengan demikian seorang pelajar yang sering membuka internet terutama membuka situs situs pendidikan maka akan membuat dirinya itu memiliki wawasan luas dan tidak akan ketinggalan dengan kemajuan zaman yang akhirnya berimbas pada peningkatan prestasi pelajar tersebut. Namun selain dari manfaat juga terdapat dampak negative bagi generasi penerus yang membuka internet apakah internet itu memberikan manfaat akan tetapi jika digunakan untuk hal yang negative

⁷ Siti Khoiriyah, “*Dampak Game Online terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*”, Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2018), hal.83-84.

maka akan memberikan dampak negative yang dapat menyebabkan penurunan pada prestasi belajar pelajar.⁸ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan apa yang akan peneliti teliti dikarenakan pada penelitian ini membahas tentang dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar sedangkan yang akan penulis teliti juga meneliti tentang dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar.

4. Jurnal, yang ditulis oleh *Ach Fauzi*, pada tahun 2019 yang berjudul “*Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*” memperoleh kesimpulan bahwa apabila peserta didik menjadi pecandu *Game Online* pubg bisa menjadi nilai prestasi akademik disekolah menurun sehingga belajar bermalas-malasan mengerjakan tugas, jika peristiwa ini terus berlanjut tanpa disadari maka peserta didik tersebut terancam dikeluarkan dari sekolah dengan nilai yang terlalu rendah. Tetapi ada pula pemain *Game Online* pubg yang bisa membagi waktu antara bermain dan tugas sebagai siswa, semua kembali pada individu masing-masing dalam menyikapi fenomena social tersebut.⁹ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan apa yang akan penulis teliti dikarenakan pada penelitian ini meneliti tentang dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar hal ini sama dengan yang akan peneliti teliti yaitu dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar.

5. Jurnal, yang ditulis oleh *Maurice Andrew Supling*, tahun 2017 yang berjudul “*Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*” dengan memperoleh kesimpulan bahwa *Game Online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu dan mengalami kecanduan, orang yang sudah mengalami kecanduan *Game Online* akan mengalami gangguan kognitif, perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan

⁸ Tri Rizqi Ariantoro, “*Dampak Game Online Terhadap Prestrasi Belajar Pelajar*” ,Jurnal: Jutim, Vol. 1, no. 1 (2016), hal.45–50

⁹ Ach Fauzi, “*Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*,” Jurnal: Science Edu, Vol. , no. 1 (2019), hal. 61–66

insomnia, mengalami masalah sosial di mana akan lebih memilih menyendiri dari pada bersosialisasi dengan orang lain, ketika seseorang mengalami kecanduan *Game Online* itu sama saja dengan tidak menghormati Tuhan dikarenakan waktu dihabiskan hanya untuk memuaskan keinginan dan sudah tidak ada waktu lagi untuk Tuhan, terdapat hubungan yang erat antara kecanduan *game online* dan kecerdasan sosial.¹⁰ Penelitian ini jelas berbeda dengan apa yang akan peneliti teliti dikarenakan pada penelitian ini meneliti tentang pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap kecerdasan social sedangkan yang akan penulis teliti dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar.

6. Skripsi, yang ditulis oleh *Kautsar*, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, tahun 2019 dengan judul “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*” dengan memperoleh kesimpulan bahwa tingkat intensitas bermain *Game Online* peserta didik dikatakan tinggi berdasarkan olahan skor dari sebaran angket yang telah disebarakan dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 93.3 dan perolehan nilai rapor rata-rata akhir peserta didik dalam semester terakhir sebesar 8.. dapat dikatakan bahwa pengaruh *Game Online* terhadap prestasi akademik peserta didik yaitu sebesar 30% berpengaruh negative terhadap prestasi belajar, indeks yang dapat dilihat berupa terjadi-nya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata rapor peserta didik selama setahun yaitu dalam semester terakhir.¹¹ Penelitian ini sama dengan apa yang akan penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang prestasi belajar akan tetapi ada sedikit yang membedakan, pada penelitian ini yang diteliti merupakan anak Man sedangkan yang akan peneliti teliti adalah mahasiswa.

7. Skripsi, yang ditulis oleh, *Dewi Marlianti*, mahasiswi Universitas Islam Negeri

¹⁰ Maurice Andrew Suplig, “*Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*,” Jurnal Jaffray, vol.15, no. (2017), hal.177.

¹¹ Kautsar, “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*,” Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, (2019), hal.74-75.

Alaudin Makassar, tahun 2015 yang berjudul “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-1 Tahun Di Sd Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar*” dengan memperoleh kesimpulan bahwa dari hasil uji *Fisher’s Exact* ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *Game Online* dengan pola tidur usia 10-1 tahun di mana sebanyak 71% anak yang kecanduan bermain *Game Online* mengalami gangguan pola tidur, sedangkan dari hasil uji *Fisher’s Exact* ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *Game Online* dengan motivasi belajar anak usia 10-1 tahun di mana sebanyak 76,3% anak yang kecanduan bermain *Game Online* memiliki motivasi belajar yang berkurang.¹² Penelitian ini berbeda dengan apa yang akan penulis teliti dikarenakan pada penelitian ini meneliti tentang bagaimana kecanduan *Game Online* terhadap pola tidur dan gaya belajar anak usia 10-1 tahun sedangkan yang akan peneliti teliti adalah dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar.

8. Skripsi, ditulis oleh, *Megi Deviandri*, pada tahun 2012 dengan judul “*Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang*” dengan memperoleh kesimpulan bahwa dampak positif dan negative permainan *Game Online* bagi perilaku siswa sekolah dasar di kelurahan Gunung Pangilun dapat disimpulkan bahwa efek positif dan negative dari *Game Online* sangat tergantung dari penggunaanya. Dampak positif untuk mengusir kejenuhan, untuk melatih kemampuan berbahasa inggris dan melatih ketepatan mata dan kecepatan membaca sedangkan dampak negatifnya adalah kecanduan, pornografi, perjudian dan penipuan.¹³ Penelitian ini berbeda dengan apa yang akan penulis teliti dikarenakan peneliti akan meneliti dampak *Game Online*

¹² Dewi Marlianti, “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-1 Tahun Di Sd Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar*,” Skripsi: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, (2015), hal.1–94

¹³ Megi Deviandri, “*Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang*,” Jurnal STIKP Sumatera Barat, vol. 1, no. 1 (2012), hal.1.

terhadap prestasi sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang dampak *Game Online* bagi perilaku siswa.

9. Skripsi, yang ditulis oleh *Riki Yanto* Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang, tahun 2011 yang berjudul “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang)*”. Tujuan dari penelitiannya adalah menjelaskan dan mendeskripsikan faktor – faktor penyebab remaja yang bermain *game online*, serta mendefinisikan bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua dan mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, orang – orang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan tujuan dari penelitian. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah *pemain game online, orang tua informan, dan juga pemilik game online* tersebut. Hasil penelitian yang ditemukan yaitu pengaruh game online terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor adapun faktor yang melatar belakanginya yaitu faktor internal artinya faktor yang dilatar belakangi oleh diri sendiri, seperti rasa ingin tahu, dan *prestise*, dan faktor eksternal, artinya faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya dan keluarga.¹⁴ Penelitian yang Riki Yanto teliti tidak ada kaitannya dengan apa yang akan penulis teliti.

10. Skripsi, yang ditulis oleh Hiskia DwiRikiiatmaja 2017 yang berjudul “*Dampak Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Karakter Anak*” penelitian ini bertujuan untuk memahami perkembangan *Game Online* yang ada dan alasan anak senang bermain *Game Online*, setelah itu dengan penelitian ini ingin membahas lebih

¹⁴ Riki Yanto, “*Pengaruh Game Terhadap Perilaku Remaja Study Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang Skripsi*(Padang :Program S1 Universitas Andalas, 2011), hlm.60.

jauh apa dampak yang disebabkan oleh perkembangan anak berupa dampak negatif maupun positif. Dalam metode penelitian ini digunakan metode pendekatan kualitatif, dimana penelitian ini lebih ditekankan pada pemahaman aspek masalah lebih mendalam di bandingkan hanya melihat masalah untuk melakukan penelitian generalisasi, teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara dan studi pustaka, sampel yang diambil berupa anak remaja dan pelajar jenjang smp dan sma dengan rentang usia 12 – 18 tahun dikarenakan masa dimana karakter anak sedang berkembang dengan pesatnya, dan kemudian hasil dari penelitian ini adalah ada beberapa pengaruh dampak dari bermain *Game Online* yaitu dampak negatif dan positif diantaranya dampak negatif :pemborosan, ketidakjujuran, dan lupa waktu serta mengurangi kesehatan tubuh, dan dampak positif adalah sebagai penghilang stres, melatih pikiran, respon logika anak dan perencanaan anak.¹⁵ Penelitian ini sama dengan apa yang akan penulis teliti dikarenakan menjelaskan dampak positif serta negatif akibat permainan *Game Online*.

11. Skripsi, yang ditulis oleh, Cindy, Mahasiswi Universitas Andalas, tahun 2006 yang berjudul “ *Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Komitmen Tugas Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Universitas Andalas 2006*”, meneliti tentang dampak *Game Online* pada Mahasiswa Universitas Andalas yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara self regulation dengan task commitment pada mahasiswa pemain *Game Online* aktif di Universitas Andalas, penelitian tersebut didukung oleh hasil penelitian kualitatif yang dilakukan Wibisono (2009) di Yogyakarta, bahwa *Game Online* menyebabkan mahasiswa malas kuliah, kuliah berantakan, sehingga prestasi akademik menurun. Penelitian kualitatif lainnya yang dilakukan Yovanka (2008) menyatakan bahwa pada kelompok mahasiswa yang

¹⁵ Hiskia Dwirikiatmaja, “ *Dampak Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Karakter Anak*,” *Digital Communication Study Program, Green Economy And Digital Communication Faculty*, Skripsi : Universitas Surya Serpong, (2017).

kecanduan *Game Online* memiliki motivasi berprestasi yang lebih rendah dari pada yang bernain hanya sebagai sarana hiburan semata. Selain itu, sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan karena terus memikirkan permainan, serta kurangnya tanggung jawab pada pendidikannya, berdasarkan wawancara tambahan dengan beberapa Mahasiswa Universitas Andalas yang bermain *Game Online*, diperoleh bahwa hampir setiap Fakultas yang ada di Universitas Andalas terdapat mahasiswa yang gemar bermain menghabiskan waktunya untuk bermain *Game Online*. Dari 15 Fakultas yang ada, diketahui pada 10 Fakultas terdapat Mahasiswa yang gemar bermain *Game Online*, kemudian terdapat nilai akademis yang mereka peroleh. Terbukti bahwa dari wawancara yang dilakukan diperoleh bahwa nilai akademis cenderung menurun.¹⁶ Penelitian ini sama dengan apa yang akan penulis teliti yaitu sama – sama meneliti tentang dampak *Game Online* walaupun ada yang berbeda sedikit.

12. Jurnal, ditulis oleh Yusufroni Zandrato dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, pada tahun 2022 dengan judul “ *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*” menjelaskan bahwa : Dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo yaitu peserta didik yang kecanduan *game* yang berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat dia lupa akan perihal lain seperti pekerjaannya, belajar bahkan selalu mengabaikan tugas-tugas yang di berikan kepadanya yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang di dapatkan oleh peserta didik tersebut. Kemudian Peserta didik yang sering aktif dalam bermain *game online* dapat mengakibatkan kefokuskan atau ke aktifannya didalam belajar akan menurun, dan upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo yaitu guru selalu memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat

¹⁶ Cindy,” *Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Komitmen Tugas Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Universitas Andalas*,” Skripsi : Universitas Andalas, (2006).

melibatkan semua siswa seperti kegiatan olahraga dan kegiatan-kegiatan lain seperti kegiatan di dalam kelas bernyanyi, kuis yang dapat membuat siswa itu aktif dan tidak terfokus untuk main *game*.¹⁷ Penelitian ini sama dengan apa yang akan penulis teliti yaitu memiliki kesamaan meneliti mengenai dampak game online terhadap prestasi belajar.

13. Skripsi, yang ditulis oleh Nabel Rifqy Anwar Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, pada tahun 2020 dengan judul “*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid_19*”, dengan memperoleh kesimpulan bahwa: Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditak kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang negative antara kecanduan game online dengan prestasi akademik. Jika skor variabel kacanduan game online meningkat, maka skor variabel prestasi akademik akan menurun. Sebaliknya, apabila terjadinya hubungan yang positif skor variabel kecanduan game online menurun maka skor variabel prestasi akademik akan meningkat. Terjadinya hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik disebabkan oleh siswa yang terbiasa dengan stimulus yang dinamis kaya akan warna dan kesan game online yang adiksi Ketika memainkannya. Sehingga menganggap bahwa pembelajaran disekolah terasa monoton seperti buku dan tulisan terkesan membosankan terlebih lagi Ketika guru menerangkan pembelajaran tanpa adanya inovasi seperti game atau sekedar adanya ice breaking sebelum pembelajaran dimulai yang menjadikan anak lebih bersemangat saat melaksanakan pembelajaran. Game online di desain untuk membuat siswa mengalami kecanduan saat memainkannya serta cenderung siswa lebih memilih memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain game dari pada belajar atau sekedar mengerjakan pekerjaan rumah. Selain itu, motivasi belajar siswa berkurang

¹⁷ Otniel Nasozaro Harefa Hendrikus dan Zendrato Yusuforni, “*Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*”, Jurnal: Pendidikan, Vol.1, No.1, (2022), hal.144-145.

disebabkan game online bersifat distraktor.¹⁸ Penelitian ini berbeda dengan apa yang akan penulis teliti pada penelitian ini meneliti tentang pengaruh game online terhadap prestasi akademik sedangkan apa yang akan penulis teliti meneliti tentang dampak game online terhadap prestasi belajar.

14. Jurnal, ditulis oleh Yusufri Zandrato dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, pada tahun 2022 dengan judul “ *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*” menjelaskan bahwa : Dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo yaitu peserta didik yang kecanduan *game* yang berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat dia lupa akan perihal lain seperti pekerjaannya, belajar bahkan selalu mengabaikan tugas-tugas yang di berikan kepadanya yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang di dapatkan oleh peserta didik tersebut. Kemudian Peserta didik yang sering aktif dalam bermain *game online* dapat mengakibatkan kefokuskan atau ke aktifannya didalam belajar akan menurun, dan upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo yaitu guru selalu memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat melibatkan semua siswa seperti kegiatan olahraga dan kegiatan-kegiatan lain seperti kegiatan di dalam kelas bernyanyi, kuis yang dapat membuat siswa itu aktif dan tidak terfokus untuk main *game*.¹⁹ Penelitian ini sama dengan apa yang akan penulis teliti yaitu memiliki kesamaan meneliti mengenai dampak game online terhadap prestasi belajar.

15. Skripsi, yang ditulis oleh Nabiel Rifqy Anwar Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, pada tahun 2020 dengan judul “*Pengaruh Kecanduan Game Online*

¹⁸ Rifqy Anwar Nabiel, “ Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid_19”, Skripsi: Universitas Negeri Surabaya, (2020), hal.570.

¹⁹ Otniel Nasozaro Harefa Hendrikus dan Zandrato Yusufri, “ *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*”, Jurnal: Pendidikan, Vol.1, No.1, (2022), hal.144-145.

Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid_19”, dengan memperoleh kesimpulan bahwa: Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditak kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang negative antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Jika skor variabel kacanduan game online meningkat, maka skor variabel prestasi akademik akan menurun. Sebaliknya, apabila terjadinya hubungan yang positif skor variabel kecanduan *game online* menurun maka skor variabel prestasi akademik akan meningkat. Terjadinya hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik disebabkan oleh siswa yang terbiasa dengan stimulus yang dinamis kaya akan warna dan kesan *game online* yang *adiksi* Ketika memainkannya. Sehingga menganggap bahwa pembelajaran disekolah terasa monoton seperti buku dan tulisan terkesan membosankan terlebih lagi Ketika guru menerangkan pembelajaran tanpa adanya inovasi seperti game atau sekedar adanya ice breaking sebelum pembelajaran dimulai yang menjadikan anak lebih bersemangat saat melaksanakan pembelajaran. *Game online* di desain untuk membuat siswa mengalami kecanduan saat memainkannya serta cenderung siswa lebih memilih memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain game dari pada belajar atau sekedar mengerjakan pekerjaan rumah. Selain itu, motivasi belajar siswa berkurang disebabkan *game online* bersifat *distraktor*.²⁰ Penelitian ini berbeda dengan apa yang akan penulis teliti pada penelitian ini meneliti tentang pengaruh game online terhadap prestasi akademik sedangkan apa yang akan penulis teliti meneliti tentang dampak *game online* terhadap prestasi belajar.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Prestasi

²⁰ Rifqy Anwar Nabel, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid_19”, Skripsi: Universitas Negeri Surabaya, (2020), hal.570.

Prestasi adalah “hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilaksanakan, dikerjakan dan sebagainya)”, dari pengertian tersebut dapat diambil pengertian bahwa prestasi belajar adalah pengetahuan yang diperoleh atau ketrampilan yang dikembangkan dalam pelajaran di sekolah yang biasanya ditunjukkan dengan nilai – nilai yang diberikan oleh guru, dan nilai tersebut bisa dengan nilai tinggi, sedang dan rendah.

2. Pengertian Belajar

Belajar adalah “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”, sehingga belajar ini merupakan suatu kegiatan yang harus ada di dalam kehidupan manusia sesuai dengan naluri manusia yang selalu ingin maju, terutama dalam proses pendidikan formal, belajar adalah hal yang sangat penting.²¹

3. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi Belajar adalah hasil daripada aktivitas belajar atau hasil dari usaha, latihan dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang dimana prestasi tersebut tidak akan lepas dari pengaruh faktor luar diri siswa.²²

4. Teori Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai energi dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan tingkat semangat dalam melaksanakan suatu kegiatan baik dari dalam diri sendiri maupun motivasi dari luar individu. Kualitas perilaku yang dimiliki seseorang baik dalam bekerja, belajar maupun kehidupan lainnya dapat dimiliki jika individu memiliki motivasi yang kuat dalam dirinya, tentunya individu harus dimotivasi oleh orang lain melibatkan diri sendiri untuk aktif dalam usaha tersebut dengan hal ini akan menjelaskan proses motivasi itu bertindak secara dua hal yaitu saling memberi dan menerima. Dengan seseorang termotivasi akan membuat pilihan

²¹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Pt. Remaja Rosdakarya: 1984), hal. 84.

²² Arief S Sadiman, *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta, Rajaagrafindo Persada : 1996).

positif untuk melaksanakan sesuatu itu karena telah mengetahui dan memahami bahwa tindakan yang dilakukannya bermakna untuknya dan dapat memuaskan keperluan dirinya. sehingga seseorang yang termotivasi dapat melakukan pencapaian tinggi hal ini dikarenakan individu mempunyai keinginan untuk mengatasi rintangan dan sanggup bersusah payah mencapai keinginannya.²³ David McClelland juga memberikan tiga tingkatan kebutuhan tentang motivasi sebagai berikut:

a. *Need For Achievement* (Kebutuhan akan prestasi)

Kebutuhan dalam prestasi dapat berupa dorongan untuk unggul dalam berprestasi yang mana kebutuhan ini terletak dalam kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri. Ciri – ciri individu yang memiliki orientasi tinggi antara lain bersedia menerima resiko, keinginan untuk mendapatkan umpan balik tentang hasil kerja mereka, keinginan mendapatkan tanggungjawab pemecahan masalah karena itu pencapaian tujuan tersebut bersifat realistis tetapi menantang.

b. *Need for power* (kebutuhan akan kekuasaan)

Kebutuhan akan kekuasaan merupakan kebutuhan yang digunakan untuk membuat orang lain berperilaku dalam cara dimana orang tanpa adanya paksaan tidak akan berperilaku mengendalikan atau mempengaruhi orang lain dengan kekuasaan ini sangat berhubungan dengan kebutuhan untuk mencapai suatu posisi kepemimpinan.

c. *Need for affiliation* (kebutuhan akan kelompok pertemanan/bersahabat)

Kebutuhan akan afiliasi adalah hasrat untuk melakukan hubungan pribadi yang ramah serta akrab. Individu memiliki keinginan untuk mempunyai hubungan erat, kooperatif dan penuh sikap persahabatan

²³ Weiner, B.(1990). History Of Motivational Research In Education. Journal Of Educational Psychology.82(4), hal.616-622.

dengan orang lain. Individu ini umumnya berhasil dalam suatu keadaan yang memerlukan interaksi sosial yang tinggi.

Aspek motivasi berprestasi juga diterangkan oleh David McClelland yang mana menerangkan bahwa kebutuhan dapat terjadi apabila individu merasa adanya ketidakseimbangan tentang apa yang dimiliki dan apa yang diharapkan dikarenakan kebutuhan juga menentukan tujuan dalam mengambil resiko yang diperhitungkan. Misalnya ulet, tidak putus asa, menerima pelajaran dengan baik, senang belajar mandiri, rajin dalam belajar dan penuh semangat adalah suatu hal yang dibutuhkan untuk berprestasi. Selain kebutuhan dorongan juga memiliki pengaruh penting untuk membentuk kekuatan mental dalam melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi suatu harapan dan kebutuhan organisme merupakan penyebab munculnya dorongan untuk mengaktifkan tingkah laku dalam proses pengembalian keseimbangan fisiologis organisme. Tingkah laku organisme ini dapat terjadi dikarenakan adanya respon dari organisme, kekuatan dorongan organisme dan penguatan. Hal yang dapat dilakukan untuk berprestasi dengan tekun dalam menghadapi tugas, berani mempertahankan pendapat dan tidak lupa untuk belajar. Adapun ciri – ciri motivasi berprestasi yang terdapat didalam kebutuhan berprestasi yaitu:

- a. Individu menjadi bersemangat ketika unggul
- b. Memiliki tujuan secara benar dalam mengambil resiko yang perlu diperhitungkan
- c. Individu dapat bertanggungjawab sendiri mengenai hasil yang diperoleh
- d. Individu dapat bertindak dalam memilih tugas yang menantang dan dapat menunjukkan perilaku yang lebih berinisiatif daripada individu lainnya.
- e. Individu dapat memberikan umpan balik yang cepat terhadap prestasi mereka.²⁴

²⁴ Sudrajat Akhmad, “ *Teori – Teori Motivasi,*” (2008), hal.03.

5. Pengertian Game Online

Game Online adalah sebuah game yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain dalam waktu bersamaan dengan memanfaatkan jaringan komputer yaitu internet yang tersambung dalam perangkat sebagai medianya. Biasanya permainan ini dapat langsung digunakan melalui sistem yang tersedia dalam perangkat sebagai tambahan layanan yang disediakan oleh perusahaan penyedia jasa online atau di kalangan umum biasa menyebutnya dengan warung internet, warung internet pada saat ini tidak hanya dapat kita jumpai di daerah perkotaan saja, tetapi dapat kita jumpai di daerah pedesaan yang dahulu belum mengenal internet setara *Game Online*. Seiring berjalan-nya perkembangan zaman serta semakin canggih-nya teknologi sekarang jadi banyak yang menggunakan warung internet untuk bermain *Game Online*.²⁵

Game online dapat dikatakan sebagai suatu program yang dapat menampilkan gambar, animasi serta visual yang dapat dimainkan dengan perangkat seperti laptop, smartphone serta komputer jika perangkat tersebut tersambung dengan jaringan internet. Game Online selain sebagai sarana hiburan dapat juga memberikan tantangan yang dapat membuat daya tarik tersendiri demi mencapai kepuasan pada saat pemain menang dalam memainkannya. Jaringan yang digunakan sebagai sarana melakukan permainan game ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game Online* dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia

²⁵ Ali, Dwikurnaningsih, dan Setyorini, "Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII Smp Kristen Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019," Jurnal: Genta Mulia vol.10, no.01, (2019), hal.1-13.

maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal.

Game Online mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian game online sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi game online perlu diklarifikasi untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para gamers pemula. Perlu diketahui bahwa perkembangan game online telah mencapai tahap dimana game “tembak menembak” melainkan lebih dari itu. Contoh beberapa tahun yang lain game tembak menembak lebih dikenal dengan FPS sekarang ada Thrid Person-Hooter, MO-FPS Berikut ini adalah pembagian game berdasarkan genre atau jenisnya menurut Aji.

Menurut aji terdapat beberapa jenis game online yang dapat diakses antara lain:

a. Shooter game

ThridPerson-Hooter, MO-FPS Berikut ini adalah pembagian game berdasarkan genre atau jenisnya.

b. Advanture game

Game petualang adalah game yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. Game dengan konsep petualang adalah jenis game awal yang nanti kemudian berkembang. Game petualang seperti Mario bross dan Sonic adalah game yang terkenal pada tahun 90an.

c. Action game

Game action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. Action game perkembangannya sering digabungkan dengan adventure game dan menjadi genre baru action adventure game, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. Game genre ini awalnya bisa dilihat di Mortal Combat

dan street fighter. Berdasarkan uraian diatas banyak jenis-jenis game online yang dapat dimainkan oleh banyak peserta didik zaman sekarang ini seperti action game, adventure game dan shooter game, ketiga game tersebut sangat banyak dimainkan oleh para pecinta permainan game online yang bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

Berdasarkan definisi-definisi teori menurut para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa game online ialah suatu program yang menampilkan visual-visual, animasi dan gambar-gambar yang dapat digerakkan game online dapat di mainkan dengan perangkat seperti komputer, laptop, maupun smarphone yang dapat dimainkan bila suatu perangkat tersambung dengan jaringan internet yang dapat di mainkan bersama dengan para pemain game online dalam lingkup global dalam satu server yang melalui jaringan internet.

6. Game offline

Game offline adalah sebuah aplikasi permainan yang tidak memerlukan koneksi internet jika dimainkan. *Game offline* umumnya berupa file yang telah terinstal pada suatu sistem operasi. *Game* yang terinstal itu bisa dijalankan atau dimainkan meski perangkat yang digunakan tidak sedang terhubung internet. Oleh sebab itu, *game* yang kalau dimainkan tidak menggunakan koneksi internet disebut *game offline*. *Game* sendiri memiliki arti permainan. Sementara itu, *offline* berasal dari dua kata yaitu *off* dan *line*. *Off* artinya putus atau mati. *Line* berarti garis atau saluran. Kalau kedua kata ini digabung terbentuklah kata *offline* yang memiliki arti saluran terputus. Dalam pengertian lain *offline* juga bisa berarti suatu yang tidak memerlukan koneksi internet untuk menjalankannya.

Berdasarkan hasil teori menurut para ahli dapat di simpulkan game offline ialah sebuah aplikasi permainan yang tidak memerlukan koneksi internet jika dimainkan. Game offline umumnya berupa file yang telah terinstal pada suatu sistem operasi. Game

yang terinstal itu bisa dijalankan atau dimainkan meski perangkat yang digunakan tidak sedang terhubung internet.²⁶

²⁶ Dwi Armando Imandestario, “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022,” Skripsi : Universitas Batanghari Jambi, (2021), hal.7-9.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Dari penelitian jenis kualitatif penulis dapat merasakan apa yang *Gamers* alami dalam situasi atau kondisi, mempelajari kelompok – kelompok dan pengalaman yang mungkin belum penulis ketahui sama sekali mengenai *Game Online* yang memiliki dampak negatif dan positif ketika dimainkan.

Menurut Moelong alasan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif atas dasar beberapa alasan, tapi hanya beberapa alasan yang digunakan sebagai alasan penulis meneliti diantaranya:

1. Dapat menggunakan dan membatasi latar belakang penelitian serta dapat memudahkan penelitian terhadap gejala – gejala sosial yang diteliti.
2. Membuat hubungan penulis dengan narasumber menjadi lebih dekat sehingga mendapat informasi sebanyak – banyaknya, khususnya informasi yang penting dan mendasar yang dibutuhkan.
3. Metode ini lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penekanan pengaruh dalam penelitian, bersama terhadap pola – pola nilai yang diharapkan.²⁷

Dilihat dari sumber data, penelitian ini adalah penelitian lapangan, dikarenakan data yang digunakan dalam penyusunan karya ilmiah ini diperoleh dari lapangan yaitu di Universitas Islam Indonesia. Berdasarkan data yang dikumpulkan maka metode dalam

²⁷ Lexy J Moelong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017), hal.9-10.

penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif yaitu mengkaji dan memaparkan masalah dengan jelas serta menganalisis *gamer* dalam prestasi belajar mereka.

B. Tempat atau Lokasi Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini penulis memilih tempat di Universitas Islam Indonesia, dengan adanya pertimbangan dalam adanya ketersediaan data untuk memecahkan masalah dalam penelitian yang penulis angkat.

C. Informan Penelitian

Dalam penelitian ini subjek penelitian ini adalah 10 orang dari setiap fakultas yang berada di Universitas Islam Indonesia untuk memperoleh informasi mengenai “Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017”.

D. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan ditentukan berdasarkan subyek dari mana data penelitian diperoleh, sehingga penelitian bisa dilakukan secara baik. Dalam penentuan informan ini penulis mengambil sumber data kepada informan yang dapat memberikan informasi secara lengkap dan rinci yang terkait dengan permasalahan yang diangkat untuk memberikan data dari penelitian tentang dampak *Game Online*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *interview* (wawancara) dan dokumentasi.

1. interview

Interview atau wawancara adalah suatu percakapan dengan maksud dan tujuan tertentu yang dilakukan oleh dua orang, yaitu pewawancara atau *interviewer* yaitu orang yang memberikan pertanyaan dan terwawancara atau *interviewee* yaitu orang yang menjawab

pertanyaan yang diberikan oleh pewawancara.²⁸ Dari hasil wawancara penulis diharapkan dapat mendapatkan data yang diperlukan yang berkaitan dengan dampak game online terhadap prestasi belajar.

Penelitian ini menggunakan wawancara baku terbuka, yaitu wawancara yang menggunakan pertanyaan, kata-katanya serta penyajiannya sama untuk setiap responden.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip, buku-buku tentang pendapat, teori dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.²⁹

F. Keabsahan Data

Pada penelitian ini menggunakan uji keabsahan data dengan uji kredibilitas. Uji kredibilitas data terhadap data hasil penelitian kualitatif, antar lain perpanjangan keikut-sertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan refensial, kajian kasus negatif, pengecekan anggota.³⁰ Uji keabsahan data penelitian ini menggunakan tahapan berikut ini:

1. Triangulasi

Uji kredibilitas yang dilakukan penulis menggunakan triangulasi. Triangulasi dalam uji kredibilitas adalah teknik pemeriksaan keabsahan dari data melalui sumber lainnya dengan berbagai cara dan waktu.³¹ Triangulasi yang digunakan penulis yaitu:

a. Triangulasi Sumber

Dalam penelitian setelah penulis mendapatkan sumber data dari informan utama yaitu pemain *Game Online*, Tujuan pengecekan dilakukan setelah pengumpulan data selesai

²⁸ Lexy J.Moleong,M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya,2017), hal.186.

²⁹ S.Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT.Rineka Cipta, 2004), hal.181.

³⁰ Lexy J.Moleong.M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT.RemajaRosdakarya,2017), hal.37.

³¹ Ibid, hal.330.

kemudian mengkonfirmasi kepada informan apakah data sudah benar, apabila sudah benar dan data disepakati oleh informan berarti data valid.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik oleh penulis ditunjukkan dalam pengambilan data dilakukan penulis yaitu dengan teknik wawancara dan dokumentasi data penelitian. Apabila dari kedua tersebut terdapat perbedaan maka penulis akan melakukan crosscheck data yang berbeda.

c. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu sering mempengaruhi kredibilitas data. Triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi dalam waktu yang berbeda – beda.³²

d. Membercheck

Teknik membercheck adalah proses pengecekan data yang diperoleh oleh penulis kepada pemberi data. Tujuan membercheck untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan informan.³³ Membercheck dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Mengkonfirmasi kepada informan data apabila data yang ditemukan disepakati oleh informan berarti data tersebut valid, sehingga semakin kredibel, tetapi apabila data yang ditemukan peneliti menimbulkan beberapa penafsiran, maka penulis merubah hasil dan menyesuaikan ulang dengan apa yang diberikan oleh informan.

G. Teknik Analisis Data

Penulis melakukan analisis data yang didasarkan dengan fokus penelitian yang mana proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Matthew B. Milles dan A Michael Huberman yaitu dengan tahapan³⁴ :

1. Reduksi Data

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hal.70.

³³ Ibid, hal.276.

³⁴ Ibid, hal.246 – 252.

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, maka perlu dicatat secara teliti dan rinci, sehingga perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal – hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti mengumpulkan data selanjutnya.

2. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.³⁵ Dalam penelitian ini penulis menyajikan flowchart agar pembaca mudah memahami konsep atau indikator penelitian yang digunakan. Peneliti melakukan reduksi data dengan menyajikan data secara mendeskripsikan akan hasil penelitian yang diperoleh dari kegiatan pengamatan dan wawancara.

3. Kesimpulan atau Verifikasi

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap, sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif atau teori.³⁶ Penulis menyusun kesimpulan dan meverifikasi data yang sudah ada agar menjawab rumusan masalah. Ketiga komponen analisis data dilakukan secara interaktif, yaitu saling berhubungan selama dan sesudah pengumpulan data.

³⁵ Ibid, hal.249.

³⁶ Ibid, hal.252.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat *Game Online* adalah jenis permainan komputer yang saat ini berkembang pesat dikarenakan adanya kemajuan teknologi dan komunikasi sehingga permainan ini banyak digemari berbagai kalangan, permainan ini dapat diakses kapan saja dimana saja dengan catatan memiliki koneksi internet yang terhubung dengan *Gadget* permainan ini terdiri dari banyak jenis mulai dari permainan sederhana berbentuk teks hingga permainan yang membentuk virtual yang dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Di dunia perkuliahan hal tersebut juga menjadi hobi yang digemari oleh kalangan mahasiswa contohnya mahasiswa/I di Universitas Islam Indonesia yang mana kampus ini merupakan tempat dimana penulis menuntut ilmu. Permainan ini dapat dikatakan sebagai bagian dari kegiatan sosial dikarenakan pemain dapat berinteraksi secara virtual bahkan sampai dunia nyata untuk lebih mengenal tentang apa saja macam permainan *Game Online*, cara bermain dan sejarahnya maka penulis akan memberikan informasi mengenai hal tersebut.

1. Ragam Game Online Yang Dimainkan Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017

a. Mobile Legend



Gambar 4.1

Mobile Legend merupakan salah satu dari sekian banyak game *MOBA* yang jumlah *gamer* paling banyak di Indonesia, game ini populer tidak lepas dari adanya fakta permainan tersebut memiliki spesifikasi yang ramah oleh sebab itu smartphone yang memiliki ram kecil masih bisa memainkannya. Game ini rilis pertama kali pada tahun 2016 tahun silam dan langsung menjelma sebagai salah satu game paling diminati hingga saat ini, di Indonesia sendiri *Mobile Legend* pertama kali datang pada tanggal 11 Juli 2016. Dalam sejarah permainan ini berhasil mendapatkan penghargaan *Most Favorite Game Of The Year* pada gelaran Indonesia *Gaming Awards* 2019 lalu. Permainan ini sendiri berasal dari Tiongkok atau China yang dikembangkan oleh *developer* asal China yang bernama Moonton yang sekaligus merupakan perusahaan yang membuat game ini sendiri kemudian memulai ekspansinya pada tahun 2016 silam.

Moonton merupakan *developer* asal Shanghai, china yang mana Moonton merupakan nama tengah dari perusahaan bernama Shanghai *Moonton Technology Co., Ltd.* Pengembangan game ini juga dilakukan oleh *Shanghai Mulong Network and*

*Technology Co, Ltd.*³⁷ Cara bermain game ini tidaklah sulit langkah pertama yang harus diperhatikan adalah koneksi internet dikarenakan jika koneksi internet tidak stabil akan terjadi *lag* jika sampai hal ini terjadi maka akan meninggalkan permainan yang sedang berlangsung atau dengan kata lain dalam permainan ini adalah *AFK*, setelah itu baru masuk ke dalam permainan yang mana pada saat ini pemain harus memilih satu *hero* yang akan digunakan untuk menyerang misalnya ada *Miya, Lyla, Chou* dan masih banyak lagi kemudian pemain harus mengatur *Build Item* yang akan digunakan untuk menyerang nantinya kemudian mencari lawan untuk bermain setelah itu jangan lupa melihat *Mini Map* yang terdapat di pojok kiri permainan agar lebih memudahkan untuk menyerang serta mengetahui dimana musuh berada. Hal yang terpenting dalam permainan ini, para pemain tidak boleh mengalami *AFK* dikarenakan dapat mempengaruhi teman tim yang lain.

Dalam penelitian yang sudah penulis teliti ada beberapa mahasiswa/I yang bermain *Mobile Legend* dan memberikan keterangan sebagai berikut:

1. Mahasiswa AS bermain *game online* hanya untuk hiburan, dikarenakan menurut informan belajar tetap menjadi peran penting utama dari pada bermain game, ketika sudah penat belajar bermain game, waktu yang dihabiskan untuk bermain game dalam sehari kurang lebih 7 jam, informan memberikan keterangan pada saat bermain marah – marah dikarenakan kesal dengan teman satu team yang tidak bisa diandalkan atau salah taktik ketika menyerang.³⁸
2. Mahasiswa RN bermain game online dikarenakan seru menarik dapat main bareng temen, bermain main game hanya waktu luang dan disaat stress yang penting belajar main game ketika waktu luang atau weekend kaya disaat malam hari sekitar -4 jam an sisanya belajar, RN mengatakan bahwa pada saat bermain awalnya santai akan tetapi dapat tiba-tiba menjadi emosi dikarenakan teman satu team membuat kesalahan sehingga menimbulkan kekalahan.³⁹
3. Mahasiswi NTA bermain game jika sedang bosan dan bingung tidak melakukan aktifitas apapun dan jika belajar terlalu malas, tentu saja belajar tetap penting akan tetapi jika tidak belajar ya bermain game biasanya menghabiskan waktu sehari 1 jam lebih untuk bermain game. Permainan ini sebetulnya menyenangkan akan tetapi ketika mendapatkan teman yang tidak bisa bermain dengan baik dan benar justru membuat emosi para pemain lain.⁴⁰

³⁷ Nizam Syahrul, *Inilah Sejarah Pencipta Mobile Legend*, gamedaim.com, 16 April 2023, 11.09.

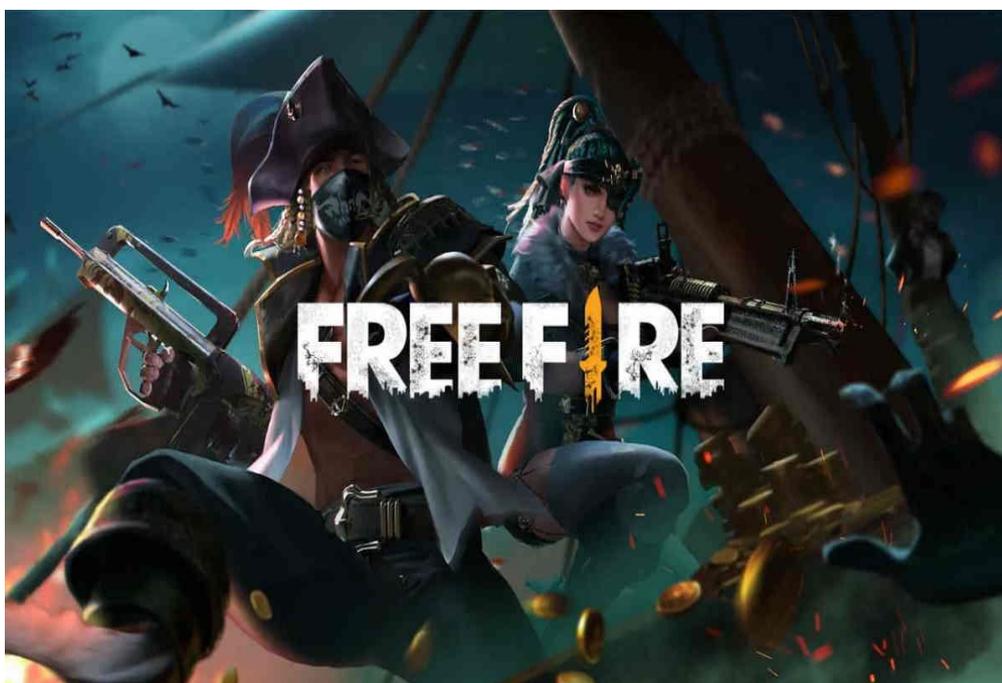
³⁸ Hasil wawancara dengan Aditya Setiawan, pada hari jum'at tanggal 16 Juli 2021 pukul 07.05.

³⁹ Hasil wawancara dengan Renta Nadila, pada hari Senin tanggal 12 Juli 2021, pukul 17.46.

⁴⁰ Hasil wawancara dengan Ninik Tri Astutik, pada hari Rabu tanggal 14 Juli 2021, pukul 07.59.

4. Mahasiswa DWM suka bermain game dikarenakan diajak teman main bareng mengisi waktu luang serta pusing dengan kuliah atau tugas yang diberikan, informan juga mengatakan bahwa sebenarnya lebih penting belajar daripada bermain game ketika bermain game informan selalu menang jarang kalah dikarenakan teman satu team jago bermain mengatur strategi jadi hal inilah yang membuat selalu menang dan menimbulkan kesenangan tersendiri.⁴¹
5. Mahasiswi RDA mengatakan bahwa “Aku suka main *Game Online* karena buat hiburan saja misal lagi gabut gitu. Menurutku belajar penting lah karena kalau game kan sebagai aktifitas kegabutan ya gak penting” banget kalau belajar itu penting sih menurutku. Membagi waktu gampang menurutku kalau aku misal sehari 4 jam jadi ya 1 jam buat main game sih kalau masih gabut ya lanjut main game. Aku bermain game 1 sampai 1 jam paling lam, aku bermain kebanyakan selalu kalah dikarenakan belum terlalu menguasai tapi itu cukup membuatku terhibur”.⁴²
6. Mahasiswi NI mengatakan bahwa “Aku suka bermain game karena menurut saya game online bisa membuat saya menghilangkan penat sementara, lebih penting belajar tapi kalau tidak dengan bermain game saya akan merasa stres dengan tugas yang diberikan saya bermain game hanya pada siang hari untuk malam hari saya belajar, dan bermain pun tidak menentu mungkin hanya 1 jam saja saya bermain game. Saya bermain game *Mobile Legend* dengan mencari anggota tim dulu setelah itu baru mencari lawan ketika satu tim tidak kompak disitu saya akan merasa marah dan langsung keluar dari game.”⁴³

b. *Free Fire*



Gambar 4.2

⁴¹ Hasil wawancara dengan Danang Wisnu Murti, pada hari Rabu tanggal 14 Juli 2021, pukul 06.24.

⁴² Hasil wawancara dengan Relly Dwi Angeli pada senin tanggal 18 Oktober 2021, pukul 21.38.

⁴³ Hasil wawancara dengan Nur Idah, pada hari Sabtu tanggal 17 Juli 2021, pukul 20.03.

Free Fire adalah game bergenre *battle royale* dapat dimainkan di PC atau Smartphone dalam waktu singkat game ini sudah memiliki banyak penggemar dimulai dari kalangan anak hingga dewasa, pada 8 Juni 2022 game ini diunduh dengan jumlah lebih dari 1 Milyar dalam *Play Store*. Game ini didirikan oleh satu CEO *Garena Free Fire* yang mana orang ini dapat dikatakan sebagai salah satu orang terkaya di Singapura dan dia juga bergerak di bidang digital lainnya seperti shoope.

Free Fire sebelum dipindah tangankan pertama kali dirilis pada tahun 2017 lalu diciptakan oleh 111 dots studio yang berasal dari negara Vietnam dengan nama *Free Fire* saja, kemudian setelah dipindah tangankan ke perusahaan asal Singapura yaitu Garena game ini diadakan pengembangan dan dipublish menjadi *Garena Free Fire*. Diadakan pengembangan dikarenakan game ini pernah dicap game buruk dikarenakan memiliki grafis yang berbeda jauh dengan game *battle royale* lainnya seperti *Call Of Duty* dan *PUBG*.⁴⁴ Cara bermain game ini tidak sulit langkah pertama masuk ke dalam permainan kemudian perhatikan jalur pesawat dan posisi *landing* kemudian cari lokasi yang sepi apabila terdapat musuh yang akan menuju target yang sama maka harus lebih landing terlebih dahulu agar menang setelah itu ambil senjata apa saja yang berada di dekat kita agar tidak kalah dengan musuh kemudian gunakan *scanner* agar memudahkan untuk memilih dan melihat berapa banyak musuh yang berada ditempat tersebut, kemudian maksimalkan *Glowall* agar jika tertembak musuh dapat terlindungi. Dalam penelitian yang penulis teliti ada 2 Mahasiswa yang bermain game dan menerangkan bahwa:

1. Mahasiswa MUA bermain *Game Online* karena bisa bersosialisasi dengan banyak orang, menemukan karakter baru, berbagi cerita, akan tetapi informan menerangkan bahwa belajar lebih penting akan tetapi didalam game juga ada pelajarannya salah satunya bisa melatih ilmu komunikasi, bahasa dan memahami karakter seseorang dari gaya dan tutur katanya, belajar tak perlu dibagi waktunya

⁴⁴ Tim Jabaneka News, *Sejarah Singkat Berdirinya Game Garena Free Fire, Ternyata Sosok Ini pemilik Saham FF*, Jabaneka.pikiran-rakyat.com, 16 April 2023,11.30.

karena bangun tidur sampai tidur pun selalu belajar dan secara tidak langsung belajar tentang kehidupan jadi belajar tak perlu dibagi waktunya.⁴⁵

2. Mahasiswa DHK mengatakan bahwa “Saya menyukai game online hanya untuk hiburan saja tidak serta merta sebagai keseharian saya. Belajar penting dikarenakan tugas kita belajar, jika saya stres ya baru main game selebihnya belajar. Saya tidak terlalu sering 1 minggu paling hanya main 1-3 kali saja setiap main setidaknya 30 menit terkadang ada keinginan main lagi jadi bisa molor sampe 1 jam ketika bermain game tidak marah-marah karena aku main buat have fun aja kalau stres dan marah jadi gak have fun malah beban”.⁴⁶

c. *PUBG*



Gambar 4.3

PUBG merupakan singkatan dari *Player Unknown's Battleground* yang mana game ini memang bukan game model battle royale pertama, akan tetapi *PUBG* yang mempopulerkan genre ini. Brendan Greene merupakan pengembang *PUBG* dikarenakan yang pertama kali membuat modifikasi dari game *ARMA II* bernama *Dayz*, *Battle Royale* diawal 2010. Nah dari sinilah sejarah game *PUBG* dimulai. Setelah itu perusahaan game dari Korea Selatan, Bluehole tertarik menjadikan *Greene* ini menjadi konsep yang utuh bukan hanya sekedar modifikasi saja. *PUBG* ini memiliki konsep yang terinspirasi dari film Jepang pada tahun 2000-an dengan memiliki nama yang sama. Game ini terlihat sederhana akan tetapi dengan adanya konsep baru game ini menjadi *booming* pada saat pertama rilis di steam pada tahun 2017, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya 600 juta orang yang mendownload untuk

⁴⁵ Hasil wawancara dengan Muhammad Ulil Absor, pada hari senin tanggal 12 Juli 2021, pukul 17.46

⁴⁶ Hasil wawancara dengan Danang Hendra Krisnawan, pada hari Rabu tanggal 20 Oktober 2021, pukul 22.10.

memainkanya.⁴⁷ Dalam penelitian yang penulis teliti ada satu mahasiswa yang bermain PUBG yang bernama AT yang mengatakan bahwa “Aku suka main game online untuk mempertahankan prestasi belajar, maksudnya begini karena dengan diselingi waktu belajar dengan bermain akan membuat mood saya bagus dan jika mood saya bagus belajar akan cepat dan lebih mudah dipahami. Kesimpulannya bermain game membantu saya untuk mempertahankan prestasi belajar dikarenakan dua-duanya penting aku membagi waktu misalnya pada saat mood turun main game jadi tidak tentu dan pada saat tidak belajar baru main game. Nggak mesti tergantung mood kapan naik paling sampek 3 jam. Pertama aku kumpulin niat dulu baru login di PUBG terus disitu nanti ada regu biasanya sih mabar sama temen terus milih hero atau yang nyerang baru main nah kalau misal dapet yang nggak jago main aku keluar langsung dari permainan soalnya membuat darting alias darah tinggi”⁴⁸.

d. MMORPG



Gambar 4.4

Game Online *MMORPG* merupakan game dengan sistem *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* atau dapat dikatakan memainkan game dengan ribuan pemain lainnya. Game ini dapat dimainkan menggunakan laptop maupun komputer, game ini dapat dikatakan memiliki penggemar cukup banyak istilah *MMORPG* pertama kali dibuat oleh Richard Garriott akan tetapi ketika dia meluncurkan gamenya yang berjudul *Ultima Online* pada tahun 1997. Padahal sebelumnya permainan ini game petualangan online dengan

⁴⁷ Ayiko, *Ngaku Gamer? Cek Sejarah Game PUBG dan Lainnya di sini*, mymovement.id, 16 April 2023, 11.55.

⁴⁸ Hasil wawancara dengan Axel Tristian, pada hari Minggu tanggal 18 Juli, pukul 21.06.

memiliki banyak pemain biasanya disebut dengan *MUD*. Oleh sebab itu ketika membicarakan sejarah game online *MMORPG* kita tidak boleh melupakan *MUD* karena cikal bakal dari *MMORPG* adalah game *MUD* seperti *Mazewar* pada tahun 1974 dan *MUD 1* pada tahun 1978, game ini menyuguhkan 3-D karakter yang terlihat lebih hidup.⁴⁹ Cara bermain *MMORPG* yang pertama adalah masuk ke dalam game kemudian mencari lawan untuk bermain game serta mencari sebanyak banyaknya teman untuk bermain dikarenakan untuk menyelesaikan game ini perlu mencari serta bekerjasama dengan banyak orang, kemudian setelah masuk ke dalam permainan pemain harus melawan musuh dengan teman agar menang. Game ini jarang sekali dimainkan oleh pemain game online akan tetapi ada satu informan yang bernama DNAA yang penulis teliti yang menerangkan bahwa “Awalnya sebenarnya itu untuk mengisi waktu luang dan kebosanan belajar terus di kedokteran. Kemudian dari *game online* tersebut lama kelamaan saya akhirnya jadi mempunyai banyak teman *Online* baik dari Indo sendiri atau bahkan ada yang dari luar. Bisa dikatakan hal tersebut yang membuat game online itu lebih menyenangkan daripada game *Offline*. Tentunya belajar game online hanya sebagai hiburan semata jika kebosanan melanda. Jadi di kedokteran itu bisa dikatakan ada 4 kegiatan perkuliahan. Ada tutorial, keterampilan medik, kuliah umum, dan ujian. Nah dari keempat tersebut yang menurut saya memerlukan waktu untuk belajar itu adalah tutorial dan ujian. Untuk waktunya sendiri tutorial dan keterampilan medik itu harinya selang seling kalau hari ini tutorial besoknya medik. polanya biasanya seperti itu walau kadang ada sedikit perubahan. Cara saya membagi waktunya itu tentu dengan memprioritaskan belajar dulu. Jadi malam sebelum tutorial itu waktunya saya belajar, dan malam sebelum keterampilan medik atau pas besoknya kuliah umum saja itu bisa saya gunakan untuk bermain game. Sedangkan jika hari menjelang ujian tiba biasanya saya vakum dulu 1- hari skip bermain *game online*. Tergantung kesibukan si sebenarnya kalau jadwal sedang padat bisa 1- jam kalau sedang libur dan *free* tugas bisa sampai 4-5 jam. Kalau sedang ujian saya tidak bermain game sama sekali. Untuk belajarnya sendiri kalau sedang tidak ada ujian paling cuma 3-4 jam an tapi tidak setiap hari hanya jika akan tutorial saja. Kalau ujian yaa bisa 1- hari sebelumnya bisa belajar terus. Tergantung kesibukan si sebenarnya kalau jadwal sedang padat bisa 1- jam kalau sedang libur dan *free* tugas bisa sampai 4-5 jam. Kalau sedang ujian saya tidak bermain game sama sekali. Untuk belajarnya sendiri kalau sedang tidak ada ujian paling cuman 3-4 jam- an tapi tidak setiap hari hanya jika akan tutorial saja. Kalau ujian yaa bisa 1- hari sebelumnya bisa belajar terus. Game yang saya mainkan ini tipenya game survival *MMORPG* jadi saat pertama kali login ya banyak aktivitas yang bisa dilakukan dan ini tidak seperti FF ataupun *PUBG* yang mencari musuh lebih cenderung banyak untuk bersosialisasi antar pemain si. Dalam survival game ini saya bisa berkebun, membangun rumah, melawan monster dan zombie, dll jadi tidak terlalu menguras emosi, lebih ke santai ngobrol- ngobrol sambil menyelesaikan misi dengan pemain lain”.⁵⁰

⁴⁹ Pudlian Gua, *Sejarah Singkat Game Online MMORPG*, kaskus.co.id, 17 April 2023, 12.16.

⁵⁰ Hasil wawancara dengan Dyah Nur Afifah Amini, pada hari jum'at tanggal 16 Juli 2021, pukul

2. Dampak Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa

Perkembangan dalam dunia teknologi saat ini semakin pesat misalnya penggunaan internet yang mana terdapat manfaat dan kemudahan bagi para penggunanya seperti pendidikan, hiburan serta pengetahuan, satu dari sekian produk teknologi yang memberikan manfaat dan hiburan serta membutuhkan internet dalam penggunaannya adalah *Game Online*. Yang mana game ini dapat dimainkan dan diakses oleh siapa saja yang memiliki koneksi internet, akan tetapi kecanduan dalam bermain *Game Online* juga dapat mengakibatkan dampak yang kurang baik dalam setiap orang yang memainkannya, walaupun dampak disini tidak selalu negatif ada juga yang positif. Terlebih lagi yang melakukan permainan merupakan mahasiswa yang masih aktif dalam berkuliah, berikut penulis akan menjabarkan apa saja dampak negatif dan positif yang diakibatkan dalam bermain game online:

1. Dampak Negatif

a. Mengganggu kesehatan.

Belakangan ini kritik bermunculan seputar controller yang bisa menimbulkan rasa sakit di jari dan tangan. Pada tahun 2002, Jurnal Kesehatan Inggris mempublikasikan artikel tentang seorang anak berusia 15 tahun yang mengalami radang jari tangan setelah main *game online* selama tujuh jam non-stop. Dokter-dokter menganalisa kalau anak itu menderita "*sindrom vibrasi lengan*" karena terlalu lama memegang *controller*. Ukuran televisi untuk bermain yang besar dan jarak bermain yang sangat dekat yaitu kurang lebih satu meter dari depan TV jelas dalam jangka panjang akan merusak mata para pemain dan menimbulkan rabun jauh. Waktu bermain yang panjang dengan permainan yang seru membuat anak lupa istirahat, lupa makan, lupa mandi, lupa belajar, lupa mengerjakan tugas, lupa pulang dan lain sebagainya. Hal ini dapat memperbesar resiko terserang berbagai jenis penyakit dan penurunan prestasi belajarnya di sekolah. Contoh

penyakit yang ditimbulkan dari seringnya melakukan permainan game online diantaranya:

b. Gangguan tidur atau biasa disebut *Insomnia*

Gangguan tidur dalam hal ini disebabkan dengan beraktifitas bermain game secara berlebihan mengakibatkan seseorang lebih memilih dan mementingkan permainan game dari pada istirahat.



Gambar 4.5

c. Gangguan Penglihatan

Gangguan penglihatan yang terjadi pada saat bermain *game online* ini dapat menimbulkan mata merah, berair, perih dan gatal bahkan dapat mengakibatkan mata minus atau silinder dikarenakan sering menatap layar *handphone* tanpa melakukan istirahat.



Gambar 4.6

d. Leher dan otot menjadi kaku

Leher dan otot menjadi kaku disebabkan ketika bermain *game online* hanya terfokus pada tangan serta pandangan yang menunduk sehingga leher dan otot menjadi kaku.



Gambar 4.7

e. Menyita waktu.

Menyewa mesin permainan yang biasanya minimal satu jam membuat banyak waktu tersita yang seharusnya bisa dipakai untuk melakukan aktifitas lain yang lebih berguna. Belum lagi kalau harus menunggu karena sedang ramai atau hobi nonton teman bermain. Tempat atau ruangan yang dilengkapi oleh pendingin udara atau AC serta lantai yang bersih melengkapi kenyamanan konsumen untuk berlama-lama nongkrong di rental playstation dan tempat bermain game lainnya. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.



Gambar 4.8

f. Menjadikan Pemain Malas Belajar

Jika pikiran *gamers* dipenuhi oleh permainan yang mengasyikkan maka

yang dipikirkannya kebanyakan hanya main *game* seperti pertandingan bola, balapan, berantem satu lawan satu, adu dance, dan lain sebagainya. Sepulang sekolah langsung nongkrong di tempat *rental playstation*, pada sore dan malam hari juga. Hal ini membuat anak kekurangan waktu dan konsentrasi penuh untuk belajar dengan baik.



Gambar 4.9

g. Menimbulkan Ketagihan

Orang tua dan sejumlah ilmuwan mengamati fenomena yang disebut "ketagihan video *game*". Fenomena ini sering terjadi di kalangan penggemar game berjenis *Massive Multiplayer Online* seperti *Ragnarok Online*, *Pangya*, atau *serial klasik Everquest*. Mereka jadi malas bekerja, bersosialisasi dengan teman, bahkan kehilangan nafsu makan. Pokoknya, yang terpikir di benak mereka hanyalah *game*. Baru-baru ini terjadi tiga kasus di Asia, di antaranya seorang pemuda Universitas Sumatera Utara yang pingsan di warnet setelah berjam-jam bermain *game online*. Psikolog tak tinggal diam melihat fenomena ini, mereka pun beraksi. Maressa Orzack, dosen fakultas psikologi di Harvard University, mengelola klinik pertama di Amerika yang melayani jasa konsultasi bagi pecandu *game*.



Gambar 4.10

h. Kekerasan.

Video *game* dianggap buruk karena beberapa jenis *game* mengandung unsur kekerasan fisik seperti *Mortal Kombat*, sebuah *game* pertarungan yang penuh adegan kekerasan dan banjir darah. Diperlukan aturan yang ketat bagi pengusaha rental video *game console* dan *game online* agar tidak menimbulkan kerugian pelanggan dan merusak masa depan anak-anak. Intinya sistem rental playstation yang ada sekarang ini sangat tidak mendidik sehingga perlu aturan main yang menguntungkan semua pihak.



Gambar 4.11

2. Dampak Positif

Selain dampak negatif terdapat juga dampak positif yang ditimbulkan akibat bermain *game online* diantaranya:

a. *Game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi siswa.

Maksud dari interaksi sosial disini ketika bermain game menimbulkan adanya hubungan timbal balik antara individu dan individu, antara individu dengan kelompok atau antara kelompok dan kelompok baik dalam kerja sama, persaingan ataupun pertikaian dalam bermain.

b. Mengusir Stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah game ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi siswa sebagai alternatif disaat ada kejenuhan.

c. Memulihkan Kondisi

Tubuh *Game online* dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan *game* ini. Pemain game atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan game-game yang ada.

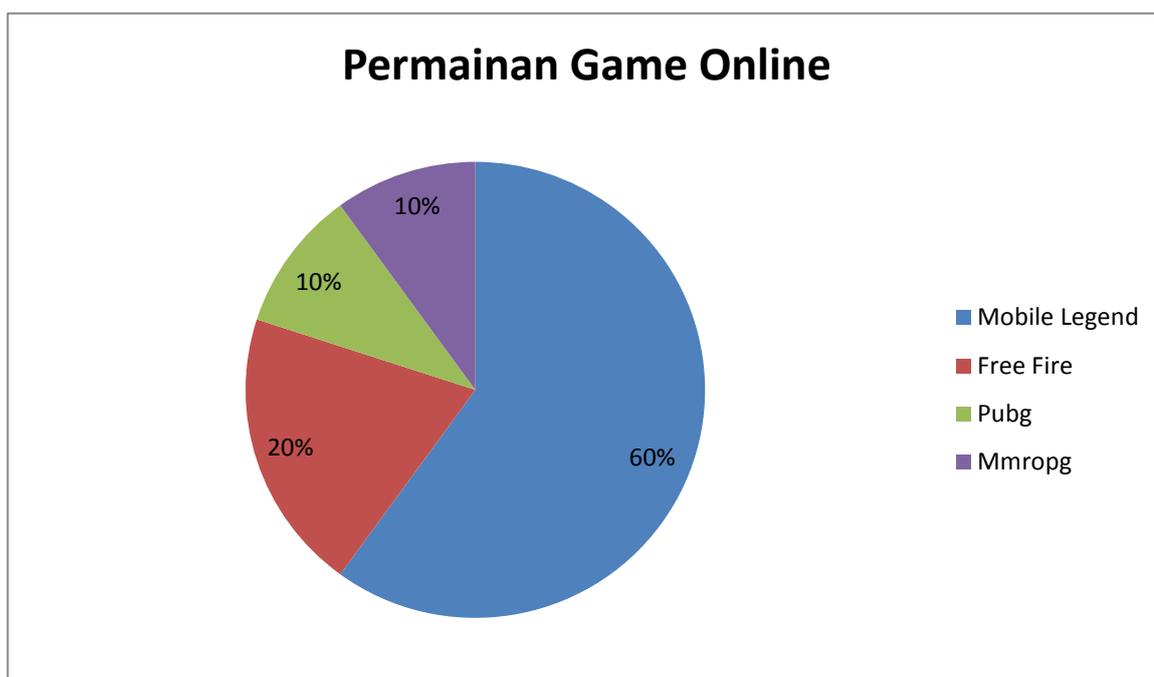
d. Meningkatkan Konsentrasi

Pemain *game* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain *game* atau pemain *game* biasanya

akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan gerakan setiap permainan.⁵¹

Selain terdapat dampak negatif dan positif yang ditimbulkan ada dampak terhadap prestasi belajar yang dirasakan pemain, berikut tabel dari penelitian yang dilakukan oleh penulis terhadap prestasi belajar Mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan 2017 yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran beserta tabel dengan tujuan memudahkan pembaca dalam memahami apa yang penulis sampaikan:

1. Diagram Lingkaran



Dari diagram diatas dapat penulis sampaikan bahwa dari 10 Mahasiswa dan Mahasiswi yang bermain *game online* terdapat 6 yang bermain *game online Mobile Legend*, 2 bermain *Free Fire*, 1 bermain *Pubg*, dan 1 bermain *Mmropg*.

2. Tabel

⁵¹ Dwi Armando Imandestario, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022," Skripsi : Universitas Batanghari Jambi, (2021), hal.12-16

No	Nama	Game	IPK
1.	AS	<i>Mobile Legend</i>	3,59
2.	MUA	<i>Free Fire</i>	3,58
3.	RN	<i>Mobile Legend</i>	3,31
4.	NTA	<i>Mobile Legend</i>	3,5
5.	DWM	<i>Mobile Legend</i>	3,35
6.	DNAA	<i>MMORPG</i>	3,39
7.	RDA	<i>Mobile Legend</i>	3,59
8.	NI	<i>Mobile Legend</i>	3,74
9.	AT	<i>Pubg</i>	3,61
10.	DHK	<i>Free Fire</i>	3,74

Dari dampak negatif dan positif yang telah penulis paparkan diatas beserta diagram dan tabel berikut hasil penelitian yang penulis teliti seputar dampak yang terjadi akibat bermain *game online* terhadap mahasiswa/I:

- a. Informan AS memberikan jawaban mengenai studi bahwa tidak ada efek untuk studi gara-gara bermain game online, nilai responden tidak turun melainkan tetap kadang naik.
- b. Informan MUA memberikan jawaban bahwa dalam akhir ini semakin malas dalam belajar bahkan mulai malas bersosialisasi dengan orang lain dikarenakan sering bermain *game online*.
- c. Informan RN memberikan jawaban bahwa dalam permainan game yang dimainkan tidak berdampak dalam prestasi , hal ini dikarenakan responden mampu mengatur waktu kapan harus bermain game dan kapan harus belajar,

sehingga hal tersebut tidak berpengaruh dalam prestasi belajar . Bermain game ketika waktu sengang dan untuk menurunkan stress dan tekanan akibat belajar.

d. Informan NTA memberikan jawaban bahwa Permainan tidak berdampak terhadap studi dan merasa studiku baik – baik saja nilai juga bagus responden menyatakan dengan sangat jelas dan detail bahwa studi yang dia rasakan baik – baik saja dan nilai ipk juga cumlaude.

e. Informan DWM memberikan jawaban bahwa sudah mulai males kuliah walaupun selama waktu main game tidak mengganggu waktu belajar, menurut nya main game tidak mempengaruhi prestasi maupun berpengaruh terhadap studi.

f. Informan DNAA memberikan jawaban bahwa main atau yang tidak bersungguh – sungguh karena nantinya akan berhubungan dengan nyawa orang. Tapi percayalah selama menjalani studi ini pasti ada kalanya orang akan bosan atau butuh sesuatu untuk menjadi bisa dikatakan healing diri disaat tekanan untuk belajar itu tinggi. Belajar terus menerus dengan sangat banyak materi yang harus dikuasai dalam waktu singkat itu juga sangat menguras energi. Jadi kita harus pintar mencharge energi kita dengan hal – hal yang kitaukai, namun tetap tidak melupakan kewajiban yang harus dijalankan yaitu belajar dan merasa bahwa studi baik – baik saja.

g. Informan RDA memberikan jawaban bahwa dalam bermain *game online* tidak mengganggu studi bahkan baik – baik saja.

h. Informan NI memberikan jawaban bahwa untuk kuliah tidak ada halangan hanya saja saat dikasih tugas mengerjakannya kalau sudah mendekati detlain saja.

i. Informan AT memberikan jawaban bahwa tidak merasa studi terganggu

malah justru stabil bahkan naik hal ini merupakan hal sangat bagus dikarenakan di teknik nilai naik sudah bagus.

j. Informan DHK memberikan jawaban bahwa studi yang dirasakan baik-baik saja.

B. Pembahasan

Motivasi dapat diartikan sebagai energi dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan tingkat semangat dalam melaksanakan suatu kegiatan baik dari dalam diri sendiri maupun motivasi dari luar individu. Kualitas perilaku yang dimiliki seseorang baik dalam bekerja, belajar maupun kehidupan lainnya dapat dimiliki jika individu memiliki motivasi yang kuat dalam dirinya, tentunya individu harus dimotivasi oleh orang lain melibatkan diri sendiri untuk aktif dalam usaha tersebut dengan hal ini akan menjelaskan proses motivasi itu bertindak secara dua hal yaitu saling memberi dan menerima. Dengan seseorang termotivasi akan membuat pilihan positif untuk melaksanakan sesuatu itu karena telah mengetahui dan memahami bahwa tindakan yang dilakukannya bermakna untuknya dan dapat memuaskan keperluan dirinya. sehingga seseorang yang termotivasi dapat melakukan pencapaian tinggi hal ini dikarenakan individu mempunyai keinginan untuk mengatasi rintangan dan sanggup bersusah payah mencapai keinginannya.⁵² Berikut penelitian yang penulis teliti mengenai *Game Online* terhadap beberapa mahasiswa:

1. Mahasiswa AS untuk mengisi waktu luang pada saat tidak melakukan aktifitas belajar atau lainnya bermain *Mobile Legend* dikarenakan dapat memberikan kepuasan tersendiri dikarenakan bermain game 7 jam dalam sehari, mendapat teman baru tentunya dengan bermain game ini juga berdampak terhadap prestasi belajar dengan dampak positif menambah semangat serta dampak negatif yaitu malas belajar akan tetapi tidak menimbulkan efek serius terhadap studinya.

⁵² Weiner, B.(1990). History Of Motivational Research In Education. Journal Of Educational Psychology.82(4), hal.616-622.

2. Mahasiswa MUA bermain *Free Fire* dikarenakan jenuh dengan kegiatan sehari – hari oleh karena itu untuk menghilangkan kejenuhan melakukan aktifitas bermain game selama 4 jam dalam sehari, dengan hal ini menimbulkan efek menjadi malas untuk bersosialisasi akan tetapi dampak positif dapat menambah kosa kata bahasa Inggris. Dalam bermain game terdapat dampak untuk prestasi belajar yaitu menjadi malas untuk belajar.
3. Mahasiswa RN melakukan aktifitas bermain game yaitu *Mobile Legend* yang digunakan untuk mengisi waktu luang selama 4 jam dalam sehari akibat tidak ada kegiatan apapun dengan bermain game ini informan menjadi bersemangat kembali dikarenakan selalu menang pada saat bermain serta menambah teman, akan tetapi terdapat dampak yang ditimbulkan akibat bermain game terhadap prestasi belajar misalnya dampak negatif cenderung menutup diri untuk melakukan tugas kelompok walaupun terdapat dampak positif misalnya dapat mengasah kemampuan otak dengan hal ini prestasi belajar dapat meningkat.
4. Mahasiswi NTA bermain game *Mobile Legend* untuk mengisi waktu senggang sehingga yang didapatkan dalam bermain game adalah kepuasan dikarenakan tidak ada waktu senggang yang terbuang sia – sia. Namun dalam bermain game tentunya terdapat dampak negatif terhadap prestasi belajar misalnya waktu tidur terganggu dikarenakan kecanduan bermain terus akan tetapi ada dampak positif juga misalnya dapat menambah kosa kata serta mengasah kemampuan otak.
5. Mahasiswa DWM bermain game *Mobile Legend* untuk menghilangkan stres akibat tugas yang terlalu banyak sehingga informan bermain 2 jam dalam sehari untuk menghilangkan stres dari pada harus melakukan kegiatan yang tidak bermanfaat lainnya. Namun dalam bermain game tentunya ada dampak terhadap prestasi belajar informan misalnya dampak positif yang ditimbulkan dapat menambah teman baru serta menambah kosa kata baru sementara dampak negatif

yang ditimbulkan yaitu menjadi malas belajar bahkan malas untuk kuliah.

6. Mahasiswi DNAA bermain game *MMROPG* untuk menghibur diri dan memulihkan otak dan badan untuk kembali rileks akibat kuliah yang membutuhkan ketenangan dalam berfikir serta akibat banyaknya hafalan dan praktek yang diberikan dengan bermain game ini informan menjadi kembali bersemangat, dengan waktu 4 jam dalam sehari yang diambil untuk bermain game akan tetapi dalam bermain game terdapat dampak negatif dan positif terhadap prestasi belajar misalnya sulit tidur dan menambah teman dari berbagai negara.
7. Mahasiswi RDA bermain game *Mobile Legend* yang digunakan untuk mengembalikan suasana hati yang tidak baik – baik saja dengan waktu kurun waktu 1 jam dalam sehari hal ini sudah cukup membuat informan merasa senang dengan bermain game ini dan mengembalikan suasana hati menjadi tenang. Namun bermain game ini menimbulkan dampak positif dan negatif misalnya dapat membuat prestasi belajar naik atau bahkan menjadi malas untuk belajar.
8. Mahasiswi NI bermain game *Mobile legend* untuk menghibur diri akibat stres dengan tugas yang diberikan dengan bermain kurang lebih 1 jam dalam sehari dengan hal ini informan menjadi kembali semangat dan tidak stres lagi dalam mengerjakan tugas yang diberikan, akan tetapi akibat bermain game terdapat dampak negatif yang ditimbulkan yaitu menjadi malas dalam mengerjakan tugas dan menjadi mengulur waktu untuk mengerjakan akan tetapi dampak positif juga ditimbulkan misalnya menambah teman untuk dapat mengerjakan tugas dengan bersama.
9. Mahasiswa AT bermain game *PUBG* untuk meningkatkan suasana hati yang kurang baik dalam kuliah misalnya banyak tugas dan praktek yang diberikan oleh karena itu informan meluangkan waktu selama 3 jam untuk mengembalikan

suasana hati tersebut, namun dalam bermain game terdapat dampak terhadap prestasi belajar yang ditimbulkan misalnya menjadi malas bersosialisasi dengan orang lain serta dapat mempertahankan prestasi belajar bahkan naik.

10. Mahasiswa DHK bermain *Free Fire* untuk mengisi waktu luang dengan meluangkan waktu 30 menit dalam sehari hal ini dapat membuat informan menjadi memiliki waktu yang tidak terbuang menjadi sia – sia dengan mendapatkan kepuasan hati jika dalam bermain game menang tetapi jika kalah justru membuat suasana hati tidak baik, akan tetapi dalam bermain game tentunya berdampak terhadap prestasi belajar misalnya dampak negatif yang ditimbulkan sering marah sehingga dalam belajar tidak konsentrasi dampak positif dapat membuat suasana hati menjadi baik dengan hal ini belajar menjadi konsentrasi dan dapat membuat nilai menjadi baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Mahasiswa penggemar game, terutama mahasiswa sangat rentan mengalami kecanduan dalam bermain *game online* hal tersebut dikarenakan adanya beberapa faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan dalam bermain yaitu: tekanan teman sebaya, kecanduan bermain game online, kurangnya pengawasan dari orangtua. Kecanduan bermain *game online* terhadap mahasiswa mempunyai imbas yaitu dampak perilaku sosial secara langsung, adapun dampak itu terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa tersebut diantaranya adalah

- a. Meningkatkan konsentrasi
- b. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris
- c. Dapat menghilangkan stres
- d. Sebagai ajang menambah teman
- e. Mengisi waktu luang

Selain dampak positif ada juga dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game online* misalnya

- a. Kurangnya waktu tidur
- b. Malas bersosialisasi
- c. Menjadi malas belajar
- d. Mengganggu kesehatan
- e. Gangguan Penglihatan
- f. Menyita waktu
- g. Kekerasan

- h. Menimbulkan ketagihan

B. Saran

Dari hasil penelitian mengenai dampak game online terhadap prestasi mahasiswa, maka saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Bagi seorang yang sudah menjadi seorang pecandu game online dapat memberikan gambaran dari dampak negatif yang diberikan oleh game online, dimana dampak tersebut dapat merugikan dan merubah konsep diri seseorang, Targetkan waktu untuk bermain game online, usahakan jangan mengganggu waktu belajar, manfaatkan waktu libur untuk bermain game online, jalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi dengan teman dan keluarga maka akan semakin berkurang kebutuhan untuk terus bermain game online. Hendaknya mahasiswa lebih selektif dalam memprioritaskan waktu untuk aktivitas belajar dibandingkan dengan bermain game online. Mahasiswa harus lebih aktif dan menumbuhkan sikap positif seperti menumbuhkan minat dan motivasi dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar mahasiswa tidak berpengaruh dan dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal,

2. Bagi teman pemain *game online*:

Alangkah baiknya jika teman bermain game secara berlebihan dan sampai melupakan kewajiban diingatkan dikarenakan jika teman yang mengingatkan akan didengarkan tentunya dengan cara yang baik.

3. Bagi penulis sendiri:

Bagi penulis semoga dengan adanya penelitian yang penulis teliti dapat mendorong penelitian lain, sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan *game online* tentunya dalam versi serta variasi yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Ariantoro, Tri Rizqi. “Dampak Game Online Terhadap Prestrasi Belajar Pelajar.”

Jurnal 1, no. 1 (2016): 45–50.

Darmadi, Hartono. “Azwar, S.(2011). Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Azwar, S.(2021). Penyusunan Skala Psikologi. Edisi . Yogyakarta: Pustaka Pelajar” (n.d.).

Deviandri, Megi. “Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang.” *Jurnal STIKP Sumatera Barat* 1, no. 1 (2021): 1.

Fauzi, Ach. “Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik.” *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA* , no. 1 (2019): 61–66.

Hamdu, Ghullam, and Lisa Agustina. “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal penelitian pendidikan* 1, no. 1(011): 90–96.

Kadarisman, Yoskar, and Rahmad Nico Suryanto. “Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar.” Riau University, 2015.

Marlianti, Dewi. “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-1 Tahun Di Sd Mattoangin Kecamatan

- Mariso Kota Makassa.” *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-1 Tahun Di Sd Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar* (2015): 1–94.
- Miles, Matthew B, and A Michael Huberman. “Drawing Valid Meaning from Qualitative Data: Toward a Shared Craft.” *Educational researcher* 13, no. 5 (1984): 0–30.
- Nisrinafatin, Nisrinafatin. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. (2002): 135–14.
- Satori, Djam’an, and Aan Komariah. “Metodologi Penelitian Kualitatif.” *Bandung: Alfabeta* (2009).
- Sugiyono, Dr. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D” (2013).
- Suplig, Maurice Andrew. “Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar.” *Jurnal Jaffray* 15, no. (2017): 177.
- Susanto, Rieka Ellyasari. “Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)” (2010).
- Z, G. Freni, G. La Loggia, V. Notaro, Therese J. McGuire, David L. Sjoquist, Paul Longley, et al. “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar.” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14.

LAMPIRAN

Data Informan Narasumber Wawancara

No	Nama	Jabatan
1	AS	Mahasiswa Pendidikan Agama Islam 2017
2	MUA	Mahasiswa Akuntansi 2017
3	RN	Mahasiswa Teknik Elektro 2017
4	NTA	Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris 2017
5	DWM	Mahasiswa Teknik Sipil 2017
6	DNAA	Mahasiswa Kedokteran 2017
7	RDA	Mahasiswa Pendidikan Kimia 2017
8	NI	Mahasiswa Pendidikan Agama Islam 2017
9	AT	Mahasiswa Teknik Informatika 2017
10	DHK	Mahasiswa Hukum 2017

Lampiran 1 : Instrumen Wawancara

1. Apa saja game online yang dimainkan oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017?

2. Bagaimana dampak Game Online terhadap prestasi belajar Mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan 2017?

Lampiran : Transkrip Wawancara Skripsi

Nama Informan: AS.

Tanggal: 16 Juli 2021.

Waktu: 07.05 – 14.06 Wib.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja game online yang kamu tau dan apa yang kamu mainkan?
Informan	Pubg, Hago, Mobile Legend, Coc masih banyak lagi, aku bermain Mobile Legend.
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game ?
Informan	Kurang lebih 7 jam.
Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan game online?
Informan	Malas belajar dan Menambah teman
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Tidak ada efek untuk studi saya gara” game.

Nama Informan: MUA

Tanggal: 1 Juli 2021.

Waktu: 17.46 – 19.59 Wib.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja game online yang kamu tau dan apa yang kamu mainkan?
Informan	Pubg, Mobile legend dan masih banyak lagi, Mobile legend pastinya.
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game?
Informan	Belajar 1 jam(pagi – sore dan malam kalau ada tugas) game (3 – 4 jam)
Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan game online ?
Informan	Malas bersosialisai, menambah kosa kata bahasa inggris.
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Akhir – akhir ini semakin males baik belajar dan bersosialisasi dengan orang”.

Nama Informan: RN.

Tanggal: 1 Juli 2021.

Waktu: 17.46 – 17.51.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja game online yang kamu tau dan apa yang kamu mainkan?
Informan	Free Fire, Dota, Mobile Legend, Coc, Pubg, Destiny dan masih banyak lagi, saya bermain Mobile Legend.
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game dan belajar?
Informan	2– 4 jam an.

Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan game online?
Informan	Malas bersosialisasi dan menambah teman
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Nggak berdampak

Nama Informan: NTA

Tanggal: 14 Juli 2021.

Waktu: 07.59 – 13.03.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja game online yang kamu tau dan apa yang kamu mainkan?
Informan	Hago, Coc, Garden Scape, Mobile legend, saya bermain Mobile Legend
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game dan belajar?
Informan	Tidak tentu sesengangnya waktu.
Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan Game Online ?
Informan	Cenderung menutup diri, mengasah kemampuan otak.
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Aku merasa studiku baik baik saja.

Nama Informan: DWM

Tanggal: 14 Juli 2021.

Waktu: 06.4 – 1.31.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja Game Online yang kamu tau dan apa yang kamu
Informan	Dota, Coc, Mobile Legend, Pubg, Mmropg dan banyak game lainnya, aku bermain Mobile Legend.
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game dan belajar?
Informan	2 jam
Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan Game Online ?
Informan	Malas belajar bahkan kuliah, Menambah kosa kata bahasa lain.
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Udh mulai males kuliah

Nama Informan: DNAA

Tanggal: 16 Juli 2021.

Waktu: 16.04 – 16.53.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja Game Online yang kamu tau dan apa yang kamu mainkan?
Informan	Pubg, Mmropg, Hago, Candy Crush, Roblox, Free Fire, Arena Of Valor, aku bermain Mmorpg.
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game dan belajar?
Informan	Tergantung kesibukan si sebenarnya. Kalau jadwal sedang padat bisa 1 – jam. Kalau sedang libur dan free tugas bisa sampai 4 – 5 jam. Kalau sedang ujian saya tidak bermain game sama sekali. Untuk belajarnya sendiri kalau sedang tidak ada ujian paling cuman 3 – 4 jam an. Tapi tidak setiap hari hanya jika akan tutorial saja. Kalau ujian yaa bisa 1 – hari sebelumnya bisa belajar terus.
Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan Game Online?

Informan	Sulit Tidur, Menambah teman dari berbagai negara.
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Sebenarnya saya tau studi saya ini bukan untuk orang yang bermain –main atau orang yang tidak bersungguh – sungguh karena nantinya akan berhubungan dengan nyawa orang. Tapi percayalah selama menjalani studi ini pasti ada kalanya orang akan bosan atau butuh sesuatu untuk menjadi bisa dikatakan healing diri disaat tekanan untuk belajar itu tinggi. Belajar terus menerus dengan sangat sangat banyak materi yang harus dikuasai dalam waktu singkat itu juga sangat menguras energi. Jadi kita harus pintar – pintar mencharge energi kita dengan hal – hal yang kita sukai, namun tetap tidak melupakan kewajiban yang harus dijalankan yaitu belajar.

Nama Informan: RDA

Tanggal: 18 Oktober 2021.

Waktu: 12.38 – 12.46.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja Game Online yang kamu tau dan apa yang kamu mainkan ?
Informan	Free Fire, Pubg, Hago, Coc, Mobile Legend, Dota, dan masih banyak lagi aku kurang tau, saya bermain Mobile Legend.
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game?
Informan	1 sampai jam 2 paling lama.
Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan Game Online ?
Informan	Sulit tidur, menaikkan mood yang awalnya tidak baik – baik saja.
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Aku tidak merasa studiku terganggu sih soalnya bisa mengatur waktu.

Nama Informan: NI

Tanggal: 17 Juli 2021.

Waktu: 20.03 – 20.42.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja Game Online yang kamu tau dan apa yang kamu mainkan ?
Informan	Mobile Legend, Pubg, Dota, Coc, Hago, Candy Crush, saya bermain Mobile Legend.
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game ?
Informan	Tidak menentu mungkin hanya 1 jam saja saya bermain game.
Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan Game Online?
Informan	Suka mengulur waktu untuk mengerjakan tugas, menambah teman.
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Untuk kuliah tidak ada halangan hanya saja saat dikasih tugas mengerjakannya kalau sudah mendekati detlain.

Nama Informan: AT

Tanggal: 18 Juli 2021.

Waktu: 12.06 – 12.29.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja Game Online yang kamu tau dan apa yang kamu mainkan?
Informan	Mobile Legend, Pubg, Free Fire, Pokemon Unite, CarX Street aku bermain Mobile Legend.
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game ?
Informan	Nggak mesti tergantung mood kapan naik paling 2 sampek 3jam.
Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan Game Online?
Informan	Malas bersosialisasi, dapat mempertahankan prestasi belajar
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Aku tidak merasa studiku terganggu malah justru satbil bahkan naik

Nama Informan: DHK

Tanggal: 20 Oktober 2021.

Waktu: .12.10 – 12.19.

Topik: Seputar *Game Online* dan Seputar Studi.

	Materi Wawancara
Penulis	Apa saja Game Online yang kamu tau dan apa yang kamu mainkan?
Informan	Dota, Hago, Free Fire, Mobile Legend, Pubg, Mmorpg dan masih banyak lagi, saya bermain Free Fire.
Penulis	Berapa jam dalam waktu satu hari yang kamu gunakan untuk bermain game ?

Informan	Saya tidak terlalu sering 1 minggu paling hanya main 1 – 3 kali saya setiap main setidaknya 30 menit terkadang ada keinginan main lagi jadi bisa molor sampe 1 jam.
Penulis	Apa dampak negatif dan positif yang kamu rasakan terhadap permainan Game Online?
Informan	Sering marah, Dapat mengubah mood.
Penulis	Apa yang kamu rasakan terhadap studimu?
Informan	Studi yang saya rasakan baik – baik saja.

Tabel Data

No	Nama	Game	IPK
1.	Aditya Setiawan	<i>Mobile Legend</i>	3,59
2.	Muhammad Ulil Absor	<i>Free Fire</i>	3,58
3.	Renta Nadila	<i>Mobile Legend</i>	3,31
4.	Ninik Tri Astutik	<i>Mobile Legend</i>	3,5
5.	Danang Wisnu Murti	<i>Mobile Legend</i>	3,35
6.	Dyah Nur Afifah Amini	<i>MMORPG</i>	3,39
7.	Relly Dwi Angeli	<i>Mobile Legend</i>	3,59
8.	Nur Idah	<i>Mobile Legend</i>	3,74
9.	Axel Tristian	<i>Pubg</i>	3,61
10.	Danang Hendra Krisnawan	<i>Free Fire</i>	3,74

CURRICULUM VITAE



A. Biodata Pribadi

- Nama : Titin Dwi Agustina
- Tempat, Tanggal Lahir : Ngawi, 26 Agustus 1998
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Agama : Islam
- Status : Belum Kawin
- Alamat : Jalan Kaliurang km 12
- No Handphone : 085712115098
- Email : Titinhatake36@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

- Mi Psm Paron 2005 – 2011
- MTsN 1 Paron 2011 - 2014
- SMKN 1 Ngawi 2014 - 2017

C. Pengalaman Organisasi

- Bendahara Drumband 2011 – 2012
- Sie Dakwah Osis 2012 – 2013
- Sie Kegiatan Pramuka 2012 – 2013
- Anggota Takmir 2012 – 2013
- Anggota Pmr 2012 – 2013
- Sie Korlap Pramuka 2015 – 2016
- Anggota Bela Diri Jujitsu 2014 – 2016

- Bendahara Pencak Silat 2018

D. Riwayat Pekerjaan

- Front Office Jogja Halal Fest 2018
- Tentor Bimbel Rcp Kelas 2 2021
- Pengganti Packing Kosmetik 2022