

# Dampak Permainan Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar

## Author:

Friska Farida Pardede<sup>1</sup>  
Mhd Riki Alfari Lubis<sup>2</sup>  
Mhd Fikri Siregar<sup>3</sup>  
Erwin Sinurat<sup>4</sup>  
Anna Maria<sup>5</sup>  
Jultri Purba<sup>6</sup>  
Hamela Sari Sitompul<sup>7</sup>

## Affiliation:

Universitas  
Efarina<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>

## Corresponding email

hamelasari@gmail.com

## Histori Naskah:

Submit: 2023-07-28  
Accepted: 2023-08-02  
Published: 2023-08-02



This is an Creative Commons  
License This work is licensed  
under a Creative Commons  
Attribution-NonCommercial 4.0  
International License

## Abstrak:

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan komputer atau smartphone jika terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi. Game online ini kemudian menjadi suatu hiburan yang kini banyak digemari oleh banyak orang baik dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk mahasiswa/i Universitas Efarina. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mempelajari tentang fenomena yang terjadi atau yang dialami. Dengan cara mendeskripsikan dalam suatu kata-kata maupun bahasa, dengan menggunakan metode alamiah. Dalam menyelidiki, menggambarkan, menemukan, dan menjelaskan dari pengaruh sosial yang tidak dapat diperjelaskan. Sehingga dapat diukur dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dampak permainan game online terhadap motivasi belajar Mahasiswa Efarina Pematangiantar sangat baik dan tidak berdampak negatif bagi motivasi belajar mahasiswa. Tingkat intensitas/kecanduan bermain *game online* Mahasiswa/i rendah karena udah berpikir secara kritis lebih mengutamakan hal yang lebih penting seperti belajar dari pada bermain game online. 50% mahasiswa fakultas teknik pengguna game online, 26,9% fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan, Fakultas kesehatan 11,5%, Fakultas ekonomi 11,5% adalah pengguna game online.

**Kata kunci:** Game online, motivasi belajar, pengguna game online, dampak game online, hiburan.

## Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi informasi modern ini membuat semua orang dapat memperoleh informasi dengan mudah, murah dan cepat. Hal ini ditandai dengan munculnya smartphone (ponsel cerdas) yang didalamnya dapat mengampuh banyak aspek kehidupan seperti pendidikan, hiburan, ekonomi, dan sebagainya. Namun tidak bisa dipungkiri kebanyakan pengguna teknologi juga memanfaatkan jaringan untuk bermain game online (Gentile et al., 2017). Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan komputer atau smartphone jika terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi. Game online ini kemudian menjadi suatu hiburan yang kini banyak digemari oleh banyak orang baik dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk mahasiswa/i Universitas Efarina. Bermain game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang dapat memberi manfaat juga membawa petaka (Jannah et al., 2015).

Manfaat yang mungkin didapatkan dari game online seperti sarana sosialisasi, pengenalan teknologi, menambah kosa kata bahasa asing bahkan mampu membantu stimulasi motorik. Namun bermain game online secara berlebihan akan membawa dampak negatif seperti kecanduan yang akan mengakibatkan pengguna bermalas-malasan untuk melakukan aktivitas yang memiliki prioritas utama (Anhar, 2014).

Bukan hanya itu, akan tetapi juga proses interkasi di dunia nyata semakin minim. Beberapa genre yang terdapat pada game online seperti perang, petulangan, olahraga, puzzle, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dari berbagai macam tersebut, game dengan genre MOBA adalah genre yang memang paling populer saat ini. Game yang akan dimainkan oleh dua orang atau lebih sekaligus pada saat yang sama dan akan bertarung untuk memperebutkan kemenangan. Salah satu game bergenre. Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah sebuah game online gratis yang terinspirasi dari League of Legends. Game asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis Mobile Legend ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS (Novrialdy, 2019).

Game Mobile Legend sebenarnya baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerjasama dengan tim, namun pemain disarankan untuk tetap mengontrol diri sendiri, agar tidak berakibat berlebihan apalagi jika pemain yang sudah kecanduan akan mempengaruhi minat belajar mereka dan berimbas terhadap prestasi belajar akademik (Muhammad Haidar, 2022). Kecanduan game online adalah salah satu dari beberapa jenis kecanduan yang disebabkan problematika internet. Game online yang merupakan bagian dari teknologi internet yang banyak dikunjungi bahkan sangat diminati dapat menyebabkan kecanduan yang intens (Ulfa & Risdayati, 2017). Tak lain dengan Game Online Mobile Legends yang dapat membuat kecanduan bagi pengguna dikarenakan game tersebut mempertunjukkan keseruan dan rasa penasaran yang dalam bagi pemainnya (Safitri, 2020).

Game Mobile Legends juga marak di kalangan mahasiswa/i. Mereka kerap menghabiskan waktunya dengan gadget kesayangannya untuk bermain game online tersebut yang dapat menimbulkan kerugian. Bahkan keseharian dimanapun dan kemanapun disertai dengan main game Mobile Legends seperti di kelas, kantin, ataupun di tempat tinggal mereka (kos). Akibatnya, sering terjadi penyelewengan terhadap perilaku mahasiswa/i. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Wijaya et al (2019), mengenai pengaruh game Mobile Legends pada aspek disiplin mahasiswa/i yang diperoleh dampak positif ataupun negatif.

Game online Mobile Legends memiliki kaitan yang erat dengan minat belajar karena kebanyakan mahasiswa sekarang lebih cenderung ke game online daripada belajar yang dianggap membosankan (Dhamayanthie, 2020). Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti peroleh, kebanyakan dari kalangan Mahasiswa/i Universitas Efarina Pematangsiantar merupakan pemain game online Mobile Legends yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi minat belajar mereka karena condong bermain game dibandingkan fokus kuliah. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Game Mobile Legends terhadap minat belajar mahasiswa/i Univeristas Efarina.

## **Studi Literatur**

### **1. Kecanduan Game Online pada Remaja**

Kardefelt-Winther (2017), menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang Istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis (Pande & Adijanti, 2015). World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif

---

pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017).

Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015). Aspek psikologis. Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Wijaya et al., 2019).

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal (Mais et al., 2020).

Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata (Novrialdy, 2019). Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online (Shafura & Tahlil, 2017).

Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al. (2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan game online ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan akibat game online adalah remaja usia sekolah.

## 2. Dampak Positif Game Online Mobile Legends

### Mengusir rasa bosan

Sudah menjadi hal umum, bahwa *game* menjadi sebuah sarana untuk mengusir rasa bosan atau jenuh. Nah, manfaat bermain *game* Mobile Legends menjadi salah satunya, yaitu menghilangkan rasa bosan. Dengan bermain *game* ML, pikiran kita bisa menjadi lebih *fresh*.

### Mengasah Otak

Saat bermain Mobile Legends, kita harus bisa berpikir secara cepat untuk memutuskan apa yang akan diambil. Khususnya, saat permainan sedang berlangsung. Keputusan cepat dan tepat akan membantu kita memenangkan pertarungan.

---

### Melatih Kesabaran

Bermain sebuah *game* memang membutuhkan kesabaran yang tinggi. Namun, masalah kesabaran ini memang tidak dimiliki oleh semua orang. Hanya para pemain yang bagus dan sering mendapatkan kemenangan yang memiliki sifat satu ini.

### Melatih Kerja Sama Tim

Pada *game* Mobile Legends, setiap pemainnya dituntut untuk melakukan kerja sama tim agar memperoleh kemenangan dalam setiap pertandingan. Biasanya, *game* Mobile Legends memiliki lima pemain di setiap timnya.

### Menghasikan Uang

Dengan adanya platform seperti YouTube, Facebook, Nimo, dan sebagainya, telah membantu banyak *gamer* untuk mendapatkan uang. Kebanyakan para *gamer* menjadi seorang *streamer* atau seorang konten kreator. Uang yang didapatkan dari bermain *game* ini bisa mencapai puluhan juta rupiah setiap bulannya. Jumlah tersebut belum dihitung dari jasa *endorse* jika seorang konten kreator sudah terkenal.

## Metode Penelitian

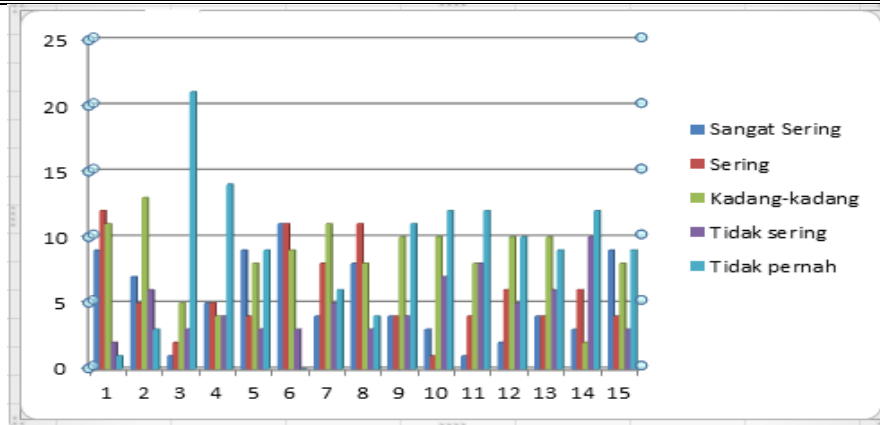
Penelitian dilakukan pada bulan juni di kawasan Universitas Efarina Pematangsiantar. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/i Universitas Efarina Pematangsiantar. Sampel penelitian diambil dari setiap fakultas dan prodi baik laki- laki maupun perempuan yang menggunakan *game* online

Teknik pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan menggunakan Observasi, wawancara, Angket, dan Dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti mewawancarai mahasiswa guna untuk menggali suatu informasi tentang mahasiswa/i yang sering menggeluti dalam dunia *game online* di UNEFA. Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert* untuk pengukuran keterampilan sosial dan kecanduan *game online*, yang mana skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

## Hasil

Proses penelitian dan pengumpulan data diselenggarakan kawasan Universitas Efarina Pematangsiantar oleh mahasiswa/i Efarina pada bulan Juli, proses penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket untuk mengumpulkan data variable. Perolehan skor yang telah dijawab oleh mahasiswa melalui sebaran angket tersebut akan dideksripsikan ke dalam bentuk tabel deksripsi frekuensi dan statistik tingkat kecanduan bermain *game online* yang dimainkan oleh mahasiswa, yang pada akhirnya tabel deskripsi akan dikeluarkan skor yang diperoleh oleh mahasiswa yang telah dijawab pada angket yang telah disebarkan dari skor tertinggi, rendah, rentang dan skor rata-rata.

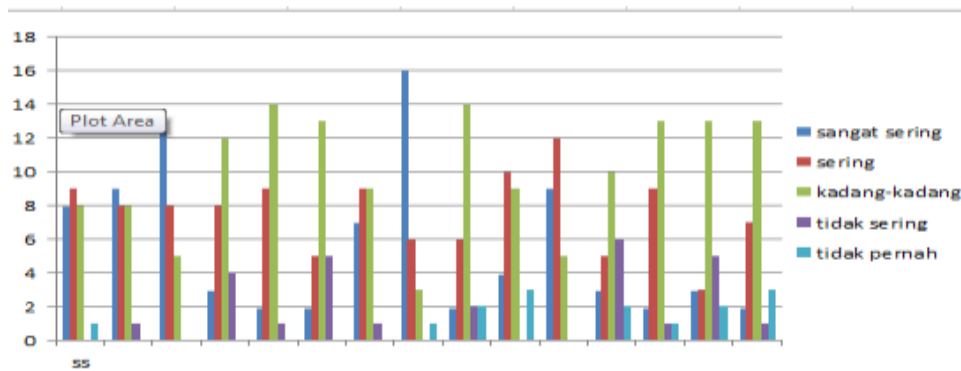
Hasil perolehan skor pengisian angket tingkat pengguna *game online* oleh mahasiswa/i di UNEFA pematangsiantar dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Pengguna Game Online**

Dari grafik Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa pengguna game online di Universitas Efarina Pematangsiantar tampak rendah. Game online hanya digunakan untuk menghibur saja dan tidak berpengaruh dalam pendidikan mahasiswa.

Hasil perolehan skor pengisian angket pada Dampak game online oleh mahasiswa/i di UNEFA pematangsiantar dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2. Dampak Game Online**

Dari grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa Dampak game online di Universitas Efarina bahwa Game Online masi berdampak positif dan mahasiswa masih bijak dalam mengutamakan hal yang lebih penting dari pada bermain game online.

**Pembahasan**

Game online Mobile Legends memiliki kaitan yang erat dengan minat belajar karena kebanyakan mahasiswa sekarang lebih cenderung ke game online daripada belajar yang dianggap membosankan (Rahima & Ramdhan, 2018). Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti peroleh, kebanyakan dari kalangan Mahasiswa/i Universitas Efarina Pematangsiantar merupakan pemain game online Mobile Legends yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi minat belajar mereka karena condong bermain game dibandingkan fokus kuliah

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran game online. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal game online

akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat dan belajar, hanya dimanfaatkan untuk duduk di depan komputer atau gadget dan asik dalam permainan game online tersebut. Meskipun kelihatannya hanya sekedar duduk saja, namun dampak jangka panjang dari permainan games yang meng-habiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu ini dapat menguras energi serta mem-butuhkan konsentrasi dan seseorang dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan lupa waktu untuk berhenti sejenak. Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti suka berbohong, tidak masuk kuliah karena mengantuk, malas belajar dan mengerjakan tugas kuliah, atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain games, dikhawatirkan akan mengidap nyeri sendi dan mengganggu kesehatan serta fisik mahasiswa (Ondang et al., 2020).

Game online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Dapat disimpulkan bahwa permainan game online merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet/LAN, sebagai medianya adanya pengaruh permainan game online motivasi belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangsiantar dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di kawasan Efarina berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dampak permainan game online terhadap motivasi belajar Mahasiswa Efarina Pematangsiantar sangat baik dan tidak berdampak negatif bagi motivasi belajar mahasiswa.

## Kesimpulan

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 2 bulan, Dampak Permainan game online terhadap motivasi belajar Mahasiswa UNEFA dapat disimpulkan bahwasanya tingkat intensitas/kecanduan bermain *game online* Mahasiswa/i rendah karena udah berpikir secara kritis lebih mengutamakan hal yang lebih penting seperti belajar dari pada bermain game online. 50% mahasiswa fakultas teknik pengguna game online, 26,9% fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan, Fakultas kesehatan 11,5%, Fakultas ekonomi 11,5% adalah pengguna game online.

## Referensi

- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojeng Kota Malang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, Dan Sains*, 1(4), 13–15.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavalier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., & Young, K. S. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 2(140), S81–S85.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan gamedengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207.
- Kardefelt-Winther. (2017). *How Does the Time Children Spend Using Digital Technology Impact Their Mental Well-being, Social Relationships and Physical Activity? An Evidence-focused Literature Review*. Florence.
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Lenny, G. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 2(8), 18–27.
- Muhammad Haidar, W. (2022). Studi Korelasi Antara Kecanduan Bermain Game Mobile Legend Dan Manajemen Waktu Dengan Prestasi Akademik Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kudus Tahun



Pelajaran 2020/2021. *Empati – Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 19–37.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 2(27), 148–158.
- Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT. *Jurnal Holistik*, 2(13), 1–15.
- Pande, N. P. A. M., & Adijanti, M. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta.". *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(4), 364–376.
- Shafura, I. L., & Tahlil, T. (2017). Kecanduan Game Online Hubungannya dengan Prestasi Akademik Remaja di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 2(3).
- Ulfa, M., & Risdayani, R. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru. *Doctoral Dissertation, Riau University*.
- Wijaya, Vinci, C., & Sinta, P. (2019). Komunikasi virtual dalam game online (studi kasus dalam game mobile legends). *Koneksi*, 1(3), 261–267.