



## Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB Angkatan 59

Muhammad Zakhi

IPB University, Bogor, Indonesia

[muhammadzakhi05@gmail.com](mailto:muhammadzakhi05@gmail.com)

---

### **Keywords:**

Game Online, Motivasi Belajar, Prestasi Akademik

### **ABSTRACT**

Penelitian ini mengkaji pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB angkatan 59. Penggunaan *game online* dapat memengaruhi prestasi akademik mahasiswa, terutama terkait dengan motivasi belajar, durasi bermain, dan produktivitas akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan *game online* terhadap nilai akademik, motivasi belajar, dan kemampuan menyelesaikan tugas kuliah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa yang aktif bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden (90%) merasa *game online* tidak berdampak signifikan terhadap nilai akademik mereka. Sebanyak 72 responden tetap termotivasi dalam belajar meskipun bermain *game online*, menunjukkan bahwa *game* tidak mengurangi semangat belajar. Namun, 84% responden mengungkapkan bahwa aspek visual dari *game online* memengaruhi durasi bermain mereka, sehingga cenderung bermain lebih lama. Meskipun mayoritas responden lebih memilih belajar dibanding bermain *game*, 43 responden merasa sulit untuk berhenti bermain setelah memulai, menandakan daya tarik yang kuat dari *game online*. Dalam hal produktivitas, mayoritas responden menyatakan tidak terganggu dan tetap dapat menyelesaikan tugas kuliah tepat waktu. Secara keseluruhan, meskipun beberapa responden merasakan gangguan terhadap akademik, mayoritas tidak merasakan dampak negatif yang signifikan pada prestasi akademik, nilai kuliah, atau kewajiban tugas kuliah mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun ada pengaruh kecil dalam beberapa aspek, penggunaan *game online* tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB angkatan 59.

---

## PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan

perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain *video game*.

*Game Online* adalah cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar (Surbakti *et al.* 2017). Permainan berbasis online merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. Jaringan tersebut disebut dengan internet. *Game online* yang familiar dimainkan dikalangan pemain *game* antaranya *mobile legend*, *free fire*, *class of clans*, dan lain sebagainya (Fauzi *et al.* 2019). *Game Online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* atau terhubung kedalam jaringan internet (Adiningtias *et al.* 2017). Selain itu *Game online* juga merupakan permainan yang dimainkan secara real time atau dalam waktu yang bersamaan walaupun dimainkan di tempat yang terpisah tetapi harus terikat pada jaringan internet (Putra *et al.* 2019). Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal dengan *game online*. *Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena *game* tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah *game* disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol.

*Game* mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai *game* di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Menurut Liga *game*, di Indonesia *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan semakin murah koneksi internet membuat *game online* semakin menjamur di Indonesia terutama di kota-kota besar. Pengguna *game online* ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia, gender dan sosial ekonomi. *Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya. Tetapi saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga bisa, terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung *user* serta melalui *gadget*. Terdapat banyak jenis permainan *game online*, dari mulai yang menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat pengguna atau *user* hingga lupa waktu. *Game online* yang diminati akhir-akhir ini, seperti; *Clash of Clan*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan masih banyak lagi.

Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam *game* juga terkandung story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan (Febriana 2021). Dampak dari kecanduan *game online* sendiri dapat menurunkan motivasi belajar siswa akibatnya siswa malas belajar sehingga melalaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan dapat merusak fisik, seperti mata dan juga saraf (Nisrinafatin *et al.* 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta” ditemukan bahwa adanya hubungan antara intensitas bermain *game* dan perilaku prokrastinasi. Namun, diawal belum adanya hal-hal yang mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin berkontribusi, seperti motivasi belajar, dukungan sosial, dan manajemen waktu.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Vokasi IPB Angkatan 59 dikarenakan tingginya penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa. Mahasiswa Sekolah Vokasi IPB yang sebagian besar berasal dari generasi muda yang akrab dengan teknologi digital, menjadikan *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan yang digemari. Meluasnya penggunaan *game online* memberikan peluang untuk melakukan analisis yang lebih mendalam tentang bagaimana intensitas bermain *game* mempengaruhi prestasi akademik mereka. Selain itu pemilihan lokasi juga didasarkan pada karakteristik mahasiswa yang

memiliki jadwal kuliah dan praktikum yang padat, sehingga menarik untuk melihat hubungan antara kebiasaan bermain *game online*, manajemen waktu, dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik.

Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratifications* yang menjelaskan bahwa individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan tertentu, seperti hiburan, informasi, interaksi sosial, atau pelarian dari rutinitas sehari-hari. Pendekatan *Uses and Gratifications* memberikan suatu cara *alternative* untuk memandang pada hubungan antara isi media dan *audience* dan pengkategorian isi media menurut fungsinya sesuai dengan tingkat selera yang berbeda (Juariyah 2020). Dalam konteks ini, mahasiswa yang bermain *game online* melakukannya karena kebutuhan spesifik yang ingin dipenuhi, misalnya sebagai bentuk hiburan atau cara untuk menghilangkan stres. Namun, penggunaan *game online* yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap alokasi waktu dan fokus mahasiswa, yang pada gilirannya mungkin memengaruhi prestasi akademik mereka.

## METODE

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Vokasi IPB, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor. Sedangkan lama peneliti ini lebih kurang 2 bulan setelah pelaksanaan seminar proposal. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sarat dengan nuansa angka-angka dalam teknik pengumpulan data di lapangan (Djollong 2014). Populasi bisa terdiri dari individu, objek, kejadian, atau apapun yang relevan dengan penelitian yang dilakukan (Asrulla et al. 2023). Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa SV IPB program studi Komunikasi Digital dan Media angkatan 59 dengan sampelnya adalah mahasiswa yang aktif dan bermain *game online*.

Tabel 1. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah
KMN A	58 Mahasiswa
KMN B	60 Mahasiswa
KMN C	61 Mahasiswa
KMN D	58 Mahasiswa
KMN Q	63 Mahasiswa
<b>Jumlah</b>	<b>300 Mahasiswa</b>

Jumlah sampel yang didapatkan dari hasil dari rumus slovin adalah sebanyak 75 responden. Sampel penelitian sebanyak 75 responden dianggap signifikan secara statistik karena didapatkan melalui rumus slovin. Populasi penelitian yang digunakan merupakan Mahasiswa Program Studi Komunikasi Digital dan Media angkatan 59 SV IPB University yang bermain *game online*.

Tabel 2. Karakteristik Penelitian

Program Studi	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
KMN SV-IPB	55	20	75
<b>Jumlah</b>			<b>75</b>

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan kuesioner yang sudah berisikan pernyataan yang berkaitan dengan penelitian kepada mahasiswa yang bermain *game online*, sebelum itu peneliti mengubah bentuk kuesioner ke dalam bentuk *google form*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa skala. Penelitian ini menggunakan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tadi dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrument yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan. Menjawab setiap item instrument yang memakai skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik Mahasiswa Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB angkatan 59. sebanyak 75 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratifications* yang menjelaskan bahwa individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan tertentu, seperti hiburan, informasi, interaksi sosial, atau pelarian dari rutinitas sehari-hari. Perubahan tingkah laku yang dimaksud tentunya perubahan tingkah laku menuju sisi yang positif karena aspek yang ada pada diri siswa harus dikembangkan dalam proses belajar (Prihatini *et al.* 2017). Keberhasilan belajar mahasiswa menurut (Suprapti 2015) dapat dilihat dari pencapaian prestasi akademik.

Pengujian kevalidan dan konsistensi kuesioner pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat valid dari penelitian yang digunakan (Sanaky 2021). Untuk melihat suatu item itu valid atau tidak yaitu dengan membandingkan r hitung dan r tabel. Uji validitas, jika r hitung lebih dari r tabel maka valid. Nilai r tabel dengan N=75 pada signifikansi 10% pada distribusi nilai r tabel statistik, maka diperoleh nilai tabel sebesar 0,296. Validitas juga biasa diartikan sebagai keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen bersangkutan yang mampu mengukur apa yang akan diukur.

Sebuah instrumen penelitian memiliki tingkat atau nilai reliabilitas tinggi jika hasil tes dari instrumen tersebut memiliki hasil yang konsisten atau memiliki keanehan terhadap sesuatu yang hendak diukur. Menurut Wiratna Sujarweni (2014) kuesioner dikatakan reliabel jika nilai Cronbach alpha lebih dari 0,6. Sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1 berikut:

Tabel 3. Uji Reliabilitas

		N	%
Cases	Valid	75	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	75	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.923	15

Berdasarkan tabel uji Reliabilitas menunjukkan bahwa angka reliabel kuesioner yakni 0,923 dimana hasil nilai ini melampaui 0,6. Tingkat validitas dapat diukur dengan membandingkan nilai r berikut hitung (correlation item total correlation) dengan r tabel dengan menentukan degree of freedom (df) = n-2 (Dari gambar 1 data diatas dapat disimpulkan bahwa dalam kolom Cronbach's Alpha = 0,923 > 0,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa skala dikatakan reliabel.

Berdasarkan hasil uji validitas diatas didapatkan hasil uji per item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15. dinyatakan valid dan reliabel dikarenakan item tersebut memiliki nilai diatas 0,296. pernyataan diatas sudah mewakili aspek yang ingin dinilai. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat dideskripsikan pengolahan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS for MacOS.

Tabel 4. Uji Validitas

		Total	Keterangan			Total	Keterangan
X01	Pearson Correlation	.793**	Valid	X09	Pearson Correlation	.812**	Valid
	Sig. (2-tailed)	<.001			Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	75			N	75	
X02	Pearson Correlation	.675**	Valid	X10	Pearson Correlation	.695**	Valid
	Sig. (2-tailed)	<.001			Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	75			N	75	
X03	Pearson Correlation	.814**	Valid	X11	Pearson Correlation	.566**	Valid
	Sig. (2-tailed)	<.001			Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	75			N	75	
X04	Pearson Correlation	.523**	Valid	X12	Pearson Correlation	.782**	Valid
	Sig. (2-tailed)	<.001			Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	75			N	75	
X05	Pearson Correlation	.794**	Valid	X13	Pearson Correlation	.765**	Valid
	Sig. (2-tailed)	<.001			Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	75			N	75	
X06	Pearson Correlation	.709**	Valid	X14	Pearson Correlation	.550**	Valid
	Sig. (2-tailed)	<.001			Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	75			N	75	
X07	Pearson Correlation	.754**	Valid	X15	Pearson Correlation	.705**	Valid
	Sig. (2-tailed)	<.001			Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	75			N	75	
X08	Pearson Correlation	.620**	Valid	Total	Pearson Correlation	1	
	Sig. (2-tailed)	<.001		Sig. (2-tailed)			
	N	75		N	75		

Dari data Gambar 2 tersebut menunjukkan hasil uji validitas yang telah diujikan kepada 75 responden, nomor 1 sampai 15, maka dapat disimpulkan semua butir pernyataan valid karena nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$ . Deskripsi atau penjelasan tentang pengumpulan data primer dalam penelitian ini melibatkan penggunaan kuesioner yang diisi oleh partisipan penelitian. Variabel independen dan dependen diidentifikasi dan dideskripsikan menggunakan analisis deskriptif. *Game Online* (X) dianggap sebagai variabel independen/bebas, sedangkan prestasi akademik (Y) sebagai variabel dependen/terikat.

Dilihat dari 75 responden, diperoleh data mengenai jenis kelamin dan domisili. Hal tersebut dapat menjawab salah satu tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis karakteristik Mahasiswa Komunikasi Digital dan media, Sekolah Vokasi IPB sebagai pengguna aplikasi *game online*. Karakteristik responden secara lengkap diuraikan dalam tabel 3.

Tabel 5. Karakteristik Responden

Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
<b>Laki-laki</b>	<b>55</b>	<b>73,3%</b>
Perempuan	20	26,7%
<b>Jabodetabek</b>	<b>72</b>	<b>96,1%</b>
Luar Jabodetabek	3	3,9%

Sumber: Data diolah (2024)

Berdasarkan Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden adalah pria, yaitu sebanyak 55 orang atau 73,3%, sedangkan wanita hanya berjumlah 20 orang atau 26,7%. Dari segi domisili, mayoritas responden berdomisili di Jabodetabek, yaitu sebanyak 72 orang atau sekitar 96,1%, sedangkan responden yang tinggal di luar Jabodetabek hanya sebanyak 3 orang atau 3,9%. Data ini menunjukkan bahwa distribusi responden didominasi oleh pria dan mereka yang tinggal di wilayah Jabodetabek. Hal ini dapat memberikan gambaran mengenai karakteristik responden dalam penelitian, di mana faktor jenis kelamin dan domisili mungkin memiliki pengaruh terhadap hasil analisis lebih lanjut.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden tidak merasakan dampak signifikan dari bermain *game online* terhadap kehidupan akademik mereka. Sebagian besar responden (90%) merasa bahwa *game online* tidak mempengaruhi nilai akademik mereka, dengan banyak yang sangat tidak setuju atau tidak setuju bahwa *game online* berdampak pada prestasi akademik mereka. Selain itu, mayoritas juga merasa bahwa *game online* tidak mempengaruhi motivasi belajar mereka, dengan 72 responden yang merasa tetap semangat belajar meskipun bermain *game online*. Namun, aspek visual dalam *game online* terbukti mempengaruhi durasi bermain, di mana 84% responden setuju bahwa tampilan visual *game* membuat mereka bermain lebih lama. Meskipun mayoritas responden memilih belajar dibandingkan bermain *game online*, sebagian besar (43 responden) merasa kesulitan untuk berhenti bermain setelah mulai, yang menunjukkan daya tarik yang kuat dari *game online*. Dalam hal produktivitas dan tugas akademik, mayoritas responden merasa tetap produktif dan tidak merasa kesulitan untuk menyelesaikan tugas kuliah tepat waktu meskipun bermain *game online*. Sebagian besar responden (44 orang) bermain *game online* setiap hari, tetapi lebih dari 70% tidak melakukannya dalam durasi lebih dari 5 jam per hari. Secara keseluruhan, meskipun sebagian kecil responden merasa *game online* dapat mengganggu akademik mereka, mayoritas responden tidak merasakan dampak negatif yang signifikan terhadap prestasi akademik, nilai kuliah, atau kewajiban tugas kuliah mereka.

Menurut (Gabrito *et al.* 2021) menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa percaya bahwa *game online* memiliki dampak positif pada nilai ujian dan konsentrasi belajar mereka, meskipun hasilnya bervariasi. Sejalan dengan (Reza Hasan *et al.* 2023) menunjukkan bahwa penggunaan *game online* mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap prestasi akademik siswa. Sebagian besar responden dalam penelitian tersebut merasa bahwa *game online* memiliki dampak positif terhadap prestasi akademis mereka. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, dimana mayoritas responden tidak merasakan dampak negatif yang signifikan terhadap prestasi akademiknya. Meskipun ada sebagian siswa yang mengalami kesulitan konsentrasi dan mengalami penurunan fokus belajar serta berkurangnya waktu belajar, namun sebagian besar responden mampu mengatur waktunya dengan menetapkan aturan bermain *game* selama waktu belajar. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa meskipun *game online* memiliki daya tarik yang kuat, namun penggunaannya yang terkendali dan tepat dapat mengurangi dampak negatifnya terhadap prestasi akademiknya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan penelitian yang dilakukan, intensitas penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB Angkatan 59 terbilang cukup tinggi, dengan mayoritas responden bermain *game online* setiap hari. Meskipun demikian, waktu yang dihabiskan relatif terbatas, di mana sebagian besar mahasiswa bermain kurang dari lima jam per hari. Faktor yang memengaruhi durasi bermain di antaranya adalah aspek visual dari *game* yang dianggap menarik dan dapat memperpanjang waktu bermain. Namun, meskipun *game online* menarik, sebagian besar mahasiswa lebih memilih untuk fokus belajar dibanding bermain *game*.

Adapun pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak merasakan dampak yang signifikan. *Game online* tidak memengaruhi nilai akademik, motivasi belajar, maupun produktivitas mereka. Sebagian besar mahasiswa tetap merasa produktif dan mampu menyelesaikan tugas tepat waktu meskipun bermain *game online*. Hanya sebagian kecil yang merasa bahwa *game online* mengganggu kewajiban akademik mereka. Secara keseluruhan, mahasiswa mampu mengelola aktivitas bermain *game online* tanpa mengorbankan kehidupan akademik mereka.

## Saran

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian tersebut peneliti melihat bahwa terdapat dampak signifikan dari bermain *game online* terhadap prestasi akademik mereka. *Game online* tidak secara langsung memengaruhi nilai, motivasi belajar, atau produktivitas akademik mahasiswa. Meskipun aspek visual *game online* dapat memperpanjang durasi bermain, sebagian besar mahasiswa tetap mengutamakan belajar dan mampu menyelesaikan tugas kuliah tepat waktu. Dengan kata lain, bermain *game online* tidak menghalangi mereka untuk tetap fokus dan produktif dalam aktivitas akademik.

Penelitian mendatang dapat menelaah lebih dalam mengenai pengaruh berbagai genre *game online*, seperti game strategi, petualangan, atau olahraga, terhadap motivasi belajar, produktivitas, atau kualitas waktu belajar mahasiswa, sehingga diperoleh gambaran lebih spesifik tentang jenis game yang memiliki dampak lebih signifikan pada aspek akademik. Selain itu, karena visualisasi dan elemen audio dalam game terbukti memengaruhi durasi bermain, studi lanjutan dapat mengeksplorasi sejauh mana aspek visual dan audio, seperti kualitas grafis dan desain suara, mempengaruhi ketertarikan mahasiswa dalam bermain serta hubungannya dengan pengelolaan waktu akademik mereka.

Fokus penelitian selanjutnya juga dapat diarahkan pada pengaruh *game online* terhadap pengembangan keterampilan non-akademik, seperti kemampuan berpikir kritis, kerja tim, dan pengambilan keputusan, untuk mengetahui apakah *game online* dapat berfungsi sebagai media pelengkap dalam pengembangan diri mahasiswa. Selain itu, penelitian juga dapat mengeksplorasi apakah bermain *game online* menjadi sarana relaksasi bagi mahasiswa atau justru meningkatkan stres yang dapat berdampak pada kehidupan akademik mereka, sekaligus menilai pengaruhnya terhadap manajemen waktu dan keseimbangan antara aktivitas akademik dan hiburan. Untuk memperdalam analisis, studi longitudinal yang dilakukan dalam jangka waktu lebih lama dapat dilakukan untuk mengukur pengaruh berkelanjutan dari *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa, melihat apakah ada perubahan yang signifikan dalam nilai akademik dan produktivitas dari waktu ke waktu.

## Daftar Pustaka

- Adiningtias, S. W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 38-39
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836>
- Djollong, A. F. 2014. Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqra'*, 2(1), 86–100.
- Fauzi, Ach. 2019. Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal ScienceEdu*. (Volume 2 No 1, Juni 2019).
- Febriana S, Widyastuti. 2021. Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Gabrito, R. C., Ibañez, R. Y., & Velza, J. F. P. 2023. *Impact of online gaming on the academic performance of DEBESMSCAT-Cawayan Campus students*. Dr. Emilio B. Espinosa Sr. Memorial State College of Agriculture and Technology, Cawayan Campus. 10.15294/sji.v10i4.45007
- Juariyah. 2020. TEORI KOMUNIKASI Oleh. 69.
- Kurniawan, D. E. 2021. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Yogyakarta. <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Nisrinafatim. 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 119–121.

- Prihatini, E. 2017. Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 7(2), 174. Situmorang, James. 2012. “*Pemanfaatan Internet Sebagai New media Dalam Bidang Politik, Bisnis,*
- Putra, F. F., Rozak, A., & Perdana, G. V. 2019. Dampak Game Online Terhadap Perubahan. *Jpi : Jurnal Politikom Indonesia*, 4, 102–103.
- Hasan, M. R., Hamdayani, I., & Taufiqurrahman, M. 2023. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa: Sebuah Studi pada Mahasiswa Angkatan 2021*. Departemen Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Hasanuddin. <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Sanaky, M. M. 2021. Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Suardi, M. 2015. Belajar dan pembelajaran (Edisi 1). Yogyakarta: Deeppublish.
- Surbakti et. Al. 2017. Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Pesona Dasar*. Curere. (Volume 1 No 1, April 2017)
- Wiranata, T. D., & Hasanudin, C. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Instagram sebagai Sumber Informasi di Era Teknologi Digital. *Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro*, 862–874. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1764>