

Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa: Sebuah Studi pada Mahasiswa Angkatan 2021

Muh. Reza Hasan¹, Isty Hamdayani², Muh. Taufiqurrahman³
Departemen Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Hasanuddin

Email Correspondent Author :

hasanmr21h@student.unhas.ac.id¹, hamdayanii21h@student.unhas.ac.id²,
taufiqurrahmanm21h@student.unhas.ac.id³

Abstract — *This study investigated the impact of mobile online gaming on college students' learning behavior using quantitative methods. The results showed that 65.7% of students indicated that mobile online gaming had a positive impact on their learning motivation. However, it was also found that mobile online gaming can disrupt learning focus and reduce student learning time. The majority of students played mobile online gaming for less than 1 hour per day with specific play rules. This study suggests the importance of time management and self-awareness in the use of mobile online gaming, as well as the need for education on the use of technology in academic environments.*

Keyword — *Mobile Online Gaming, Learning Behavior, Productivity.*

Abstrak — Penelitian ini menyelidiki dampak penggunaan *game online mobile* terhadap perilaku belajar mahasiswa menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 65,7% mahasiswa mengindikasikan *game online mobile* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajarnya. Namun, juga ditemukan bahwa *game online mobile* dapat mengganggu fokus belajar dan mengurangi waktu belajar mahasiswa. Mayoritas mahasiswa bermain *game online* dalam rentang waktu kurang dari 1 jam dengan aturan waktu bermain tertentu. Penelitian ini menunjukkan pentingnya manajemen waktu dan kesadaran diri dalam penggunaan *game online mobile*, serta perlunya edukasi terkait penggunaan teknologi di lingkungan akademik.

Kata kunci: Game Online Mobile, Perilaku Belajar, Produktivitas

I. PENDAHULUAN

Game online mobile adalah permainan digital yang dapat diakses melalui perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. *Game online mobile* telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan anak muda, termasuk mahasiswa. *Game online mobile* dapat diakses dengan mudah dan murah, sehingga dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *game online mobile* juga menawarkan berbagai macam fitur yang menarik, seperti grafis yang bagus, gameplay yang seru, dan tantangan yang beragam.

Mengutip dari salah satu jurnal yang menjelaskan pengertian *game online* yaitu *Game online* adalah sebuah

permainan yang banyak dimainkan oleh orang-orang, di mana pemain menggunakan perangkat yang harus terhubung dengan jaringan internet.[1]

Namun, bermain *game online mobile* juga dapat memiliki dampak negatif terhadap perilaku belajar mahasiswa. Sebuah studi yang dilakukan menemukan bahwa bermain *game online mobile* dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, kurangnya motivasi belajar, dan peningkatan perilaku agresif.[2]

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang ada dan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan (Yamin, 2007; Hamalik, 2008; Sardiman, 2012). Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar[3]. Ketika seorang mahasiswa termotivasi untuk belajar, maka mahasiswa tersebut akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, sehingga mahasiswa tersebut akan lebih aktif dalam mengikuti perkuliahan dan mengerjakan seluruh tugas yang diberikan.

Meskipun penelitian tentang dampak *game online mobile* terhadap perilaku belajar mahasiswa masih terbatas, hasil studi-studi tersebut menunjukkan bahwa bermain *game online mobile* dapat memiliki dampak negatif terhadap perilaku belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji dampak *game online mobile* terhadap perilaku belajar mahasiswa.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengkaji pengaruh *game online mobile* terhadap perilaku belajar mahasiswa angkatan 2021. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode survei. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2021 yang sedang menempuh pendidikan di sebuah universitas di Indonesia.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan digunakan untuk menganalisis pengaruh *game online mobile* terhadap perilaku belajar mahasiswa. Hasil analisis akan digunakan untuk memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait, seperti pemerintah, universitas, dan orang tua, untuk mencegah dampak negatif *game online mobile* terhadap perilaku belajar mahasiswa.

Pengaruh mobile games semakin besar terutama pada para mahasiswa pengguna yang menjadikan *smartphone* sebagai benda wajib di zaman teknologi ini. Dalam era informasi saat ini, akses mudah ke perangkat mobile dan konektivitas internet telah membuka pintu untuk bermain *game online* di mana saja dan kapan saja. Dalam konteks ini, menjadi sangat penting untuk memahami apakah game ini dapat membantu atau justru mengganggu pembelajaran mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi.

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap upaya pencegahan dampak negatif *game online mobile* terhadap perilaku belajar mahasiswa.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam konteks era digital yang berkembang pesat, penggunaan *game online mobile* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa dan telah memunculkan perdebatan tentang dampaknya terhadap fokus, motivasi, dan produktivitas dalam konteks belajar. Studi-studi sebelumnya menyoroti perbedaan individu dalam tanggapan terhadap game ini, dan juga menunjukkan adanya gangguan pada fokus dan produktivitas akademik akibat penggunaan yang berlebihan. Oleh karena itu, penting bagi penelitian ini untuk menyusun pemahaman terkini mengenai teori pembelajaran berbasis *game*, aspek psikologis *game*, serta strategi edukasi dan manajemen waktu untuk merancang pendekatan yang seimbang dan bijaksana terhadap penggunaan *game online mobile* di kalangan mahasiswa.

Ada banyak jurnal yang telah membahas kasus game online ini mulai dari dampaknya pada anak-anak hingga ke orang dewasa. Salah satunya yaitu mengutip dari jurnal "*Game online* juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang dirasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan. Seperti dari segi uang, waktu, semangat belajar, psikologi, kesehatan, dan sosial." [4]

Pada mahasiswa sendiri, *game online* dapat berdampak pada perilaku, diantaranya malas mengerjakan tugas dan terlambat masuk kelas. Dampak lain dari game online adalah kesehatan menurun, munculnya gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, prestasi belajar terganggu, dan dapat menimbulkan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain.[5]

Beberapa mahasiswa mungkin merasa termotivasi oleh pencapaian dan tantangan dalam *game*, yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun, perlu dicatat bahwa respons terhadap game ini bervariasi di antara individu, dengan beberapa mahasiswa mungkin mengalami ketagihan dan kesulitan mengendalikan waktu bermain. Oleh karena itu, pendekatan yang komprehensif dan bijaksana dalam manajemen waktu dan penggunaan game menjadi krusial

untuk memastikan bahwa mahasiswa tetap berfokus pada pembelajaran akademik. Edukasi terkait manajemen penggunaan *game online mobile* juga muncul sebagai solusi yang sangat penting dalam menghadapi tantangan ini, memastikan bahwa penggunaan teknologi ini mendukung, bukan menghambat, proses pembelajaran mahasiswa di lingkungan pendidikan tinggi.

III. METODE PENELITIAN

A. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui partisipasi aktif dari 35 mahasiswa angkatan 2021 yang menjawab kuesioner pada Google Form. Proses pengumpulan data melibatkan responden yang dengan sukarela membagikan pandangan dan pengalaman mereka terkait pengaruh intensitas bermain *game online mobile* terhadap fokus dan motivasi belajar. Kuesioner yang terdiri dari 8 pertanyaan dirancang secara khusus untuk menyelidiki persepsi mahasiswa terhadap hubungan antara aktivitas bermain *game online mobile* dan aspek kritis dalam pengalaman belajar mereka. Data yang diperoleh dari partisipasi mereka menjadi landasan utama dalam menganalisis dampak intensitas bermain *game online mobile* terhadap fokus dan motivasi belajar mahasiswa, membentuk dasar yang kuat untuk pembahasan temuan dan kesimpulan dalam penelitian ini.

B. Langkah Kerja

Dalam penelitian ini terdiri atas beberapa langkah kerja yaitu:

1. Peneliti melakukan studi literatur untuk memahami penelitian yang sudah ada di bidang tersebut.
2. Peneliti merancang penelitian dan menentukan metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data.
3. Peneliti mengumpulkan data dari responden yang sesuai dengan kriteria penelitian.
4. Peneliti menganalisis data dan membuat kesimpulan.

C. Metode pengukuran

Survei adalah salah satu metode yang umumnya digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk mengumpulkan data yang dapat dianalisis dengan pendekatan statistik sederhana untuk menghitung persentase responden. Hasil penelitian tersebut kemudian dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antara variabel-variabel yang diukur, seperti dampak *game online mobile* terhadap perilaku belajar mahasiswa. Penekanan pada penggunaan data kuantitatif dan analisis statistik menunjukkan bahwa penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yang bertujuan untuk memberikan angka-angka

dan statistik yang mendukung temuan-temuan dalam penelitian tersebut.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah data yang didapat dari kuesioner yang telah dibagikan kepada mahasiswa angkatan 2021 yang bermain *game online mobile*:

1. Mayoritas Responden:

51.4% responden adalah pria, dan sisanya wanita. Distribusi jenis kelamin dalam sampel terlihat seimbang.

2. Preferensi *Game Online Mobile*:

48.6% responden lebih suka memainkan *Mobile Legends*. Game ini mendominasi preferensi, menunjukkan popularitasnya di kalangan responden.

3. Persepsi Pengaruh Game terhadap Waktu Belajar:

65.7% responden menganggap pengaruh game terhadap waktu belajar adalah positif. Ini menunjukkan mayoritas responden melihat game sebagai sesuatu yang dapat memberikan dampak positif pada manajemen waktu belajar mereka.

4. Kesulitan Berkonsentrasi karena Game:

51.4% responden terkadang merasa sulit berkonsentrasi karena bermain game. Ini menunjukkan adanya potensi dampak negatif pada konsentrasi belajar.

5. Penurunan Kualitas Hasil Belajar:

57.1% responden tidak pernah mengalami penurunan kualitas hasil belajar setelah sering bermain game, sementara 38.1% terkadang mengalaminya. Ini menunjukkan mayoritas responden melihat game tidak secara signifikan memengaruhi hasil belajar mereka.

6. Tertarik untuk Bermain daripada Belajar:

54.3% responden terkadang merasa tertarik untuk bermain game daripada fokus pada tugas belajar. Sebanyak 19% sering merasa tertarik. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam mempertahankan fokus pada tugas belajar.

7. Kemampuan Mengatur Waktu:

88.6% responden merasa dapat mengatur waktu antara bermain game dan belajar. Ini menunjukkan kesadaran diri dan kemampuan responden dalam mengelola waktu dengan baik.

8. Aturan Waktu untuk Bermain Game selama Belajar:

57.1% responden memiliki aturan waktu tertentu untuk bermain game selama periode belajar. Ini adalah langkah positif dalam menjaga keseimbangan antara bermain game dan belajar.

Berdasarkan data kuesioner, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden memiliki persepsi positif terhadap

pengaruh *game online mobile* terhadap waktu belajar. Meskipun ada beberapa responden yang mengalami kesulitan berkonsentrasi dan penurunan kualitas hasil belajar, mayoritas mampu mengatur waktu dan memiliki aturan tertentu dalam bermain game selama periode belajar. Dalam pendekatan statistik sederhana, peneliti menggunakan persentase untuk merangkum distribusi data. Analisis ini memberikan gambaran umum mengenai preferensi dan persepsi responden terhadap *game online mobile*. Oleh karena itu, sementara *game online mobile* dapat memberikan hiburan dan kesenangan, penting bagi mahasiswa untuk tetap memiliki kontrol dan keseimbangan dalam mengelola waktu mereka untuk menghindari dampak negatif terhadap kinerja akademis.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini mengevaluasi dampak penggunaan *game online mobile* terhadap perilaku belajar mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa game tersebut memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar mereka, meskipun sebagian merasa kesulitan berkonsentrasi dan menemukan adanya gangguan pada fokus belajar serta pengurangan waktu yang dialokasikan untuk studi.

Sementara ada pendapat yang beragam tentang dampaknya, mayoritas responden memiliki aturan waktu khusus untuk bermain game selama periode belajar dan merasa mampu mengatur waktu antara bermain game dan belajar. Meskipun ada kesadaran diri dalam manajemen waktu, beberapa responden mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus pada tugas belajar.

V. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca mengenai karya tulis ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan makalah ini. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. V. Wijaya and S. Paramita, "Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game *Mobile Legends*)."
- [2] C.-M. Chen, H. Liu, and H.-B. Huang, "Effects of a mobile game-based English vocabulary learning app on learners' perceptions and learning performance:

- A case study of Taiwanese EFL learners,” *ReCALL*, vol. 31, no. 2, pp. 170–188, May 2019, doi: 10.1017/S0958344018000228.
- [3] N. Nisrinafatin, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *JENFOL*, vol. 1, no. 1, pp. 135-142, Mar. 2020
- [4] K. Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja Oleh,” *Jurnal Curere* |, vol. 01, no. 01, 2017.
- [5] I. Dhamayanthie, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan.”