

HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI KEDOKTERAN UNIVERSITAS MULAWARMAN

Bella Maulidya Putra^{1*}, Sulistiawati², Sri Purwatiningsih³

¹Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman

²Laboratorium Ilmu Pendidikan Kedokteran Universitas Mulawarman

³Laboratorium Ilmu Kejiwaan Kedokteran Universitas Mulawarman

*)Email Korespondensi : bella.maulidya12@gmail.com

Abstract: The Relationship Between Online Gaming Addiction and Learning Achievement in Students of The Mulawarman University Medical Study Program. Learning outcomes are the skills a person has after experiencing a learning experience. In the achievement process, learning outcomes are influenced by internal and external factors. Online games are an external factor that is thought to be related to learning outcomes. Online games not only provide entertainment but also provide interesting challenges so that one can play online games without taking the time to feel satisfied. This makes players not only fans of online games, but also addicted to online games. This research aims to determine the relationship between online game addiction and learning achievement in students of the Mulawarman University Medical Study Program. The research design is cross sectional. The data used in this research comes from filling out questionnaires and learning achievements seen from the 2022/2023 Even Semester. Sampling in this research used the total sampling method. The total respondents in this study consisted of 291 students. The results of the analysis test of the relationship between online game addiction and learning achievement showed a p -value of $p = 0.449$. The conclusion in this research is that there is no relationship between online game addiction and learning achievement in students of the Mulawarman University Medical Study Program.

Keywords : Learning, Achievement, Online Gaming Addiction

Abstrak: Hubungan Adiksi Game Online Dan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman. Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki seseorang setelah mengalami pengalaman belajar. Dalam proses pencapaiannya, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. *Game online* merupakan faktor eksternal yang diduga berhubungan dengan hasil belajar. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan menarik sehingga seseorang dapat memainkan *game online* untuk mencapai kepuasan yang diinginkan. Hal ini menjadikan pemain tidak hanya menjadi penikmat *game online*, tetapi juga menjadi adiksi *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara adiksi *game online* dan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman. Desain penelitian adalah *cross sectional*. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari pengisian kuisioner dan prestasi belajar dilihat dari IP Semester Genap 2022/2023. Pengambilan responen dalam penelitian ini menggunakan metode *total sampling*. Jumlah responden dalam penelitian ini terdiri dari 291 mahasiswa. Hasil uji analisis hubungan antara adiksi *game online* dan prestasi belajar didapatkan nilai p -value sebesar $p = 0,449$. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah tidak terdapat hubungan antara adiksi *game online* dan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman.

Kata Kunci: Prestasi, Belajar, Adiksi *Game Online*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan sesudah mengalami suatu pengalaman keterampilan yang ada pada seseorang belajar. Setiap kegiatan pembelajaran

umumnya menghasilkan perkembangan tingkah laku menjadi lebih positif yang secara relatif menetap dalam diri individu yang belajar. Pembelajaran yang berhasil dilakukan seseorang ialah manakala dirinya dapat menampilkan perkembangan pada tingkah laku dan keseluruhan dirinya. Perkembangan atau perubahan yang dimaksud mencakup Keterampilan, kemampuan berpikir, ataupun sikapnya pada suatu hal. Jika ditelaah mendalam, hasil belajar bisa dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu kognitif atau kemampuan berpikir, afektif atau sikap, serta psikomotorik atau keterampilan (Sudjana, dalam Siregar, 2019).

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal individu. *Game online* merupakan faktor eksternal yang diduga berhubungan dengan hasil belajar. Semakin populer *game online* di masa kini, maka membuat para pemain akan semakin adiksi memainkannya. Adiksi *game online* ditandai dengan para pemain akan kesulitan untuk melepaskan diri dari *game online*. Adiksi *game* tersebut menyebabkan dampak negatif yang begitu besar di mana pelajar menjadi malas sehingga dapat memengaruhi hasil belajarnya (Harahap & Ramadan, 2021). Sebuah penelitian menemukan bahwa 10,15% remaja SMA di Indonesia mengalami adiksi *game online* (Jap *et al.*, 2013). Penelitian di Universitas Padjadjaran Fakultas Keperawatan menunjukkan 62 mahasiswa tidak adiksi (47,7%), 34 mahasiswa adiksi ringan-sedang (26,2%), dan 34 mahasiswa adiksi berat (26,2%) (Pratama, 2019). Di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung menemukan 117 mahasiswa tidak adiksi (72,2%) dan 45 mahasiswa adiksi (27,8%) (Mufid *et al.*, 2020).

Pada awalnya adiksi hanya mengenai zat-zat adiktif (seperti contohnya alkohol, tembakau dan obat-obatan terlarang) yang masuk ke dalam tubuh melalui darah lalu masuk ke otak dan dapat mengubah komposisi kimia otak. Namun kini seiring dengan berkembangnya kehidupan masyarakat, maka konsep adiksi juga ikut berkembang. Konsep adiksi tidak hanya berkaitan dengan narkoba saja, tetapi

bisa juga merujuk pada beberapa tindakan atau hal yang dapat menyebabkan adiksi, baik secara fisik maupun mental (KardefeltWinther, 2017). *World Health Organization* (2018) mendefinisikan adiksi *game internet* sebagai gangguan mental berdasarkan *International Classification of Diseases (ICD)*. Adiksi *game online* ditandai dengan gangguan kontrol terhadap permainan. Bermain *game* lebih diutamakan dibandingkan aktivitas lainnya. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa adiksi *game online* lebih umum terjadi di kalangan anak muda (Brand *et al.*, 2017). Fenomena adiksi *game online* semakin meluas dan mengkhawatirkan. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari. Hiburan ini secara signifikan mengubah prioritas generasi muda, yang mengakibatkan rendahnya minat terhadap hal lain di luar *game online* (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang adiksi *game online* semakin tidak bisa mengontrol waktu bermainnya, yang berakhir mengabaikan tugasnya sebagai seorang pelajar (Novrialdy, 2019). Berdasarkan uraian-uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti adiksi *game online* mahasiswa Program Studi Kedokteran karena rata-rata usia mahasiswa dewasa muda dan dianggap lebih sering bermain *game online*. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan adiksi *game online* dan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang bersifat analitik dengan menggunakan rancangan penelitian *cross sectional*. *Cross sectional* merupakan desain penelitian yang mempelajari resiko dan efek dengan cara observasi dan bertujuan untuk mengumpulkan datanya secara bersamaan atau pada satu waktu (Abduh *et al.*, 2022).

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman yang beralamat di Jalan Kuaru, Gunung Kelua, Kecamatan Sungai Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur.

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 sampai dengan bulan Februari 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif angkatan 2020, 2021, dan 2022 Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman. Angkatan 2020 berjumlah 104 mahasiswa. Angkatan 2021 berjumlah 102 mahasiswa. Angkatan 2022 berjumlah 111 mahasiswa. Total dari keseluruhan populasi adalah 317 mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi mahasiswa angkatan 2020, 2021, dan 2022 Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman sesuai dengan kriteria yang memenuhi inklusi dan eksklusi yang ditetapkan oleh peneliti. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dengan pengisian kuesioner oleh responden yang dikumpulkan langsung oleh peneliti. Sumber data primer penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti terlebih dahulu menghubungi ketua tingkat angkatan, kemudian peneliti

menetapkan tanggal dan waktu lalu melakukan pengambilan data. Pengambilan data dilakukan dengan peneliti membagikan link *Google Form* kuesioner pada angkatan 2020, 2021, dan 2022 lalu meminta responden yang sudah menyetujui untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Analisis data pada penelitian ini dibagi menjadi univariat dan bivariat. 1. Analisis Univariat Dalam penelitian ini setiap variabel akan dianalisis secara univariat untuk menilai masing-masing variabel yaitu adiksi *game online* dan prestasi belajar. 2. Analisis Bivariat Analisis bivariat dilakukan terhadap variabel adiksi *game online* dan prestasi belajar yang diperkirakan memiliki hubungan. Untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan tersebut dilakukan uji statistik dengan menggunakan uji *Chi-Square*. Dinyatakan berhubungan jika nilai $p = < 0.05$ dan tidak berhubungan jika nilai $p = > 0.05$. Jika uji *Chi-Square* tidak memenuhi syarat, maka uji alternatifnya adalah uji *Fisher*.

HASIL

Tabel 1. Prestasi Belajar

IP Semester	Frekuensi (n)	Persentase (%)	Min-Maks	Mean
Sangat Kurang	0	0		
Kurang	0	0		
Cukup	63	21,6	2.08-3.89	3,23
Baik	228	78,4		
Sangat Baik	0	0		
Total	291	100		

Berdasarkan tabel 1, diketahui jumlah distribusi frekuensi IP Semester Genap tahun 2022/2023 pada 3 angkatan paling banyak adalah kategori

baik yang berjumlah 228 orang (78,4%) dan kategori cukup berjumlah 63 orang (21,6%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Usia

Usia	Frekuensi (n)	Persentase (%)
18	16	5,5
19	74	25,4
20	93	32
21	81	27,8
22	22	7,6
23	5	1,7
Total	291	100

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-laki	106	36,4
Perempuan	185	63,6
Total	291	100

Dari pengelompokan karakteristik usia, diketahui pada 291 responden paling banyak adalah 20 yang berjumlah 93 orang (32%) dan usia paling sedikit adalah 23 yang berjumlah 5 orang (1,7%). Berdasarkan karakteristik jenis kelamin, diketahui pada 291 responden jenis kelamin laki-laki berjumlah 106 (36,4%) dan perempuan berjumlah 185 (63,6%).

Tabel 4. Jenis Game Online

Jenis Game Online	Frekuensi (n)	Persentase (%)
<i>Battle Royale</i>	43	14,8
MMOFPS	2	0,7
MMOG	3	1,0
MMORPG	4	1,4
MMORTS	5	1,7
MOBA	132	45,4
<i>Simulation Games</i>	102	35,1
Total	291	100

Seperti yang tertera pada tabel 4, ditemukan jumlah distribusi frekuensi pada 291 responden terbanyak adalah jenis *game online* MOBA yang berjumlah 132 orang (45,4%) dan paling sedikit adalah jenis *game online* MMOFPS yang berjumlah 2 orang (0,7%).

Tabel 5. Tingkat Adiksi Game Online

Tingkat Adiksi	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Tidak Adiksi	0	0
Ringan	123	42,3
Sedang	168	57,7
Berat	0	0
Total	291	100

Seperti yang tertera pada tabel 5, ditemukan jumlah distribusi frekuensi pada 291 responden terbanyak adalah pada golongan sedang dengan total 168 orang (57,7%) serta kategori ringan 123 orang (42,3%).

Tabel 6. Tingkat Adiksi Game Online Per Angkatan

Angkatan	Ringan	Sedang
2020	39	60
2021	35	53
2022	49	55

Seperti terpapar pada tabel 6, ditemukan tingkat adiksi ringan terbanyak berada di angkatan 2022 dan tingkat adiksi sedang paling banyak di angkatan 2020.

Tabel 7. Aspek Adiksi Game Online

Aspek Adiksi	Mean
<i>Compulsion</i>	17,77
<i>Withdrawal</i>	18,64
<i>Tolerance</i>	10,09
<i>Interpersonal and health-related problem</i>	12,12

Berdasarkan tabel 7, aspek adiksi *withdrawal* dengan rata-rata nilai 18,6 *game online*, diketahui pada 291 responden paling banyak ialah aspek dengan rata-rata nilai 10.

Tabel 8. Tingkat Adiksi Game Online Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Tingkat Adiksi				Total
	Ringan		Sedang		
	n	%	n	%	
Laki-laki	35	12	71	24,4	106
Perempuan	88	30,2	97	33,3	185
Total	123	42,3	168	57,7	291

Tabel 9. Tingkat Adiksi Game Online Berdasarkan Jenis Game Online

Jenis Game Online	Tingkat Adiksi				Total
	Ringan		Sedang		
	n	%	n	%	
<i>Battle Royale</i>	16	5,5	27	9,3	43
MMOFPS	0	0	2	0,7	2
MMOG	1	0,3	2	0,7	3
MMORPG	0	0	4	1,4	4
MMORTS	5	1,7	0	0	5
MOBA	46	15,8	86	29,6	132
<i>Simulation Games</i>	55	18,9	47	16,2	102
Total	123	42,3	168	57,7	291

Berdasarkan karakteristik tingkat adiksi dengan jenis kelamin, diketahui angka paling tinggi berada di perempuan dengan adiksi sedang dan paling rendah berada di laki-laki dengan adiksi ringan. Berdasarkan karakteristik tingkat adiksi

dengan jenis *game online*, diketahui angka paling tinggi berada di jenis *game online* MOBA dengan adiksi sedang dan paling rendah berada di jenis *game online* MMOFPS dengan adiksi ringan.

Tabel 10. Hubungan Adiksi Game Online dengan Prestasi Belajar

Tingkat Adiksi	IP semester				Total	p (value)
	Baik		Cukup			
	n	%	n	%		
Ringan	99	34	24	8,3	123	0,449
Sedang	129	44,3	39	13,4	168	
Total	228	78,3	63	21,7	291	

PEMBAHASAN

Berdasarkan definisi operasional, pembagian tingkat adiksi ada 3 dan IP Semester ada 5. Setelah peneliti mengambil data, ternyata mahasiswa Program Studi Kedokteran hanya berada di tingkat adiksi ringan dan sedang serta

IP Semester di kategori baik dan cukup. Tidak ada angka 0 dan menjadi tabel 2x2 sehingga tetap menggunakan uji *Chi-Square*. Berdasarkan tabel 9, diketahui nilai *p* sebesar 0,449 yang menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan secara langsung antara adiksi *game online* dan

prestasi belajar mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman.

Berdasarkan hasil uji statistik *Chi-Square*, diperoleh nilai *p* (*value*) sejumlah 0,449 ($p < 0,05$), maka hal tersebut menandakan bahwasanya tidak ada hubungan antara adiksi *game online* dan prestasi belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Mulawarman. Dengan demikian hipotesis yang dirumuskan penelitian ini tidak diterima. Penemuan tersebut sama seperti pada penelitian sebelumnya di mana menyatakan uji statistik *p value* = 0,290 yang berarti tidak ada hubungan antara adiksi *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang (Faridah *et al.*, 2020). Penelitian di SMA Negeri 1 Bangka juga menunjukkan tidak terdapat hubungan antara adiksi *game online* dengan prestasi belajar yang memiliki hasil $p = 0,193$ (Susanti *et al.*, 2022).

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti, aspek *tolerance* merupakan aspek dengan rata-rata paling rendah yang dimiliki mahasiswa Program Studi Kedokteran. Hal tersebut bisa menjadi alasan bahwa adiksi *game online* dan prestasi belajar tidak berhubungan. Adapun penelitian yang ada sebelumnya yang berlangsung di SMK Negeri 1 Cijulang, hasil aspek yang paling tinggi adalah *tolerance*. Pada aspek ini secara bertahap seseorang mengalami peningkatan penggunaan waktu dalam memainkan *game online*. Tanpa disadari orang tersebut akan terus menambah waktu penggunaan dari batas yang direncanakan di awal dan tidak akan berhenti bermain *game online* hingga merasa puas. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Kristiana Siste dari Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, yaitu adanya tantangan yang terus bertambah disetiap level permainan menjadi suatu daya tarik sekaligus menjadi risiko bagi pemain yang senang mencari tantangan, sehingga penggunaan waktu dalam memainkan *game online* akan semakin meningkat. Bila terjadi secara berkepanjangan bisa membawa efek kurang baik terhadap kehidupan seseorang yang akibatnya mereka

cenderung lupa waktu, mengabaikan aktivitas sosial, dan tidak memperhatikan kesehatan (Surbakti *et al.*, 2022).

Pakar penelitian di Universitas Radboud menyebutkan tidak semua pemain *game online* memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar. Seseorang yang bermain *game online* mungkin saja mengalami keterampilan sosial, keterampilan kognitif, dan penerimaan teman sebaya yang lebih baik. Banyaknya faktor lain yang dapat memengaruhi pembelajaran juga menunjukkan bahwa masalah adiksi *game online* bukanlah faktor utama. Brawer dan Buckwalter (2015) menyatakan ada pengaruh internal serta eksternal di mana berdampak pada tingkat prestasi akademik. Faktor internal yang paling berpengaruh adalah IQ 20% dan kecerdasan emosional 80% yang meliputi motivasi diri, mengatur suasana hati, berkomunikasi, dan bekerja sama. Sedangkan faktor eksternalnya antara lain dukungan keluarga, faktor finansial, dan faktor sekolah (Anggraeni dan Wihardja, 2020).

Game online dapat dijadikan sebagai sarana rekreasi agar seseorang tidak mudah mengalami frustrasi dan kebosanan terhadap pendidikan. Bermain *game online* bahkan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan bekerjasama dengan teman sebaya. Dengan demikian, *game online* hanya sebagian faktor eksternal di mana tidak cukup memengaruhi kemampuan belajar secara langsung, karena masih banyak faktor lainnya (Damaiyanti dan Rahmah, 2017). Tak hanya faktor *game online* yang menjadi sumber pengaruh terbesar kurangnya prestasi hasil belajar. Berdasar pada Penelitian yang dilakukan sebelumnya, Hal lain yang menjadi asal minimnya prestasi hasil belajar ialah seringnya penggunaan gadget, minimnya minat belajar, hingga kerapnya tidak hadir ketika jam pelajaran berlangsung. Adapun psikologis individu pun turut berdampak memengaruhi minimnya prestasi hasil belajar peserta didik khususnya dalam hal kemampuan intelegensi individu, minat serta bakat pada materi yang dipelajari, dan juga tingkat motivasi

untuk belajar yang cenderung minim (Faridah *et al.*, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada mahasiswa Program Studi Kedokteran terbanyak ada di golongan baik serta tersedikit ada di golongan cukup. Tingkat adiksi *game online* pada mahasiswa Program Studi Kedokteran terbanyak ada di golongan sedang tersedikit ada di golongan ringan serta tak adanya hubungan adiksi *game online* dan prestasi hasil belajar mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Mulawarman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Survey Design: Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 31–39. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1955>
- Anggaraeni, Lina Dewi. WIhardja, Hany. (2020). *Online Game Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta*. *Journal* Vol 7 No 2.
- Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2017). *Digital Australia 2018 (DA18)*. <http://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>
- Damaiyanti, Mukhriyah. Fitriani, Dwi Rahmah. (2017). *The Relation of Educational Level, Academic Achievement and Depression Among Public School Adolescent*. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*. Vol 1 No 3.
- Faridah, Yuliva, & Oknalia, V. (2020). Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(2). <https://doi.org/10.33757/jik.v4i2.302.g135>
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *Game Online* Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). *The development of Indonesian online game addiction questionnaire*. *PLOS ONE*, 8(4), 4–8. doi: 10.1371/journal.pone.0061098
- Kardefelt-Winther, D. (2017). *Conceptualizing internet use disorders: Addiction or coping process*. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 459–466.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Mufid, A., Oktaria, D. Arif Yudho Prabowo, Oktafany (2020). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Manajemen Waktu pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Jurnal Kedokteran*. Vol 9 No 2.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2019). Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Pajajaran PSDKU Garut. *Jurnal Asuhan Keperawatan*. 6(3), 1–19.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere* |, 01(01).