

## **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KETAGIHAN *GAME ONLINE*, KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN DI PURWOKERTO**

**Shelma Fatimah Zahra<sup>1\*</sup>, Paramita Septianawati<sup>2</sup>, Tisna Sindy Pratama<sup>3</sup>, Irma Finurina Mustikawati<sup>4</sup>, Lita Hati Dwi Purnami Effendi<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

<sup>2</sup>Departemen Patologi Klinik, Fakultas Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

<sup>3</sup>Departemen Radiologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Jendral Soedirman

<sup>4</sup>Departemen Bioetik, Fakultas Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

<sup>5</sup>Departemen Kardiologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

\*)Email Korespondensi: shelmafatihmah08@gmail.com

---

**Abstract: *The Relationship of Online Game Playing Intensity to Online Game Addiction, Communication Skills and Learning Motivation in Medical Faculty Students in Purwokerto.*** *Online game addiction is a mental disorder where a person cannot control/control himself from playing games, where playing games is the highest priority compared to other activities. Playing online games with high intensity among medical students can have a negative impact on their academics and health. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games on addiction of online games, communication skills and learning motivation in medical students. This research design uses an observational analytical approach with a cross-sectional design. Sampling used a non-probability sampling technique with a consecutive sampling method among medical students who used online games by providing distributed questionnaires. The results of data analysis using the chi square test showed that the significance value ( $p < 0.05$ ) for the variables studied were addiction to online games ( $p = 0.000$ ), communication skills in the real world ( $p = 0.419$ ), communication skills in the virtual world ( $p = 0.184$ ), and learning motivation ( $p = 0.722$ ). So it can be concluded that there is a relationship between the intensity of playing online games and addiction to online games and there is no relationship between the intensity of playing online games on communication skills in the real world and in cyberspace and learning motivation among medical students in Purwokerto.*

**Keywords:** *Addiction, Communication, Intensity, Motivation and Online Games*

**Abstrak: Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Ketagihan *Game Online*, Keterampilan Komunikasi dan Motivasi Belajar pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran di Purwokerto.** *Ketagihan *game online* merupakan suatu gangguan jiwa dimana seseorang tidak dapat mengontrol/mengendalikan dirinya dari bermain *game*, dimana bermain *game* merupakan prioritas tertinggi dibandingkan dengan aktivitas lainnya. Bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi pada mahasiswa kedokteran dapat berdampak buruk pada akademik maupun kesehatannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* terhadap ketagihan *game online*, keterampilan komunikasi dan motivasi belajar pada mahasiswa kedokteran. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan analitik observasional dengan desain *cross-sectional*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan metode *consecutive sampling* pada mahasiswa kedokteran yang menggunakan *game online* dengan memberikan kuesioner yang dibagikan. Hasil*

analisis data menggunakan uji *chi square* menunjukkan bahwa nilai signifikansi ( $p < 0,05$ ) pada variabel yang diteliti yakni ketagihan *game online* ( $p = 0,000$ ), keterampilan komunikasi di dunia nyata ( $p = 0,419$ ), keterampilan komunikasi di dunia maya ( $p = 0,184$ ), dan motivasi belajar ( $p = 0,722$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan ketagihan *game online* dan tidak terdapat hubungan intensitas bermain *game online* terhadap keterampilan komunikasi di dunia nyata maupun di dunia maya dan motivasi belajar pada mahasiswa kedokteran di Purwokerto.

**Kata Kunci:** *Game Online*, Intensitas, Ketagihan, Komunikasi dan Motivasi

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di zaman sekarang sudah semakin berkembang pesat salah satunya adanya *game online*. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang terhubung dengan jaringan internet yang dapat diakses menggunakan komputer ataupun *handphone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (Suherdi, 2023). *Game online* ini dapat dimainkan secara tunggal ataupun multipemain dan dimainkan secara kolaboratif atau kompetitif (Granic, Lobel and Engels, 2014). Penggunaan *game online* ini banyak digunakan oleh remaja dan juga dewasa muda termasuk mahasiswa kedokteran sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh atau pun stres.

Dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2024 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 79,5 persen atau sekitar 221,6 juta jiwa dari total populasi 278,7 juta jiwa penduduk Indonesia pada tahun 2023 (APJII, 2024). Yang mana pengguna internet ini akan terus meningkat dan juga para pengguna *game online* pun akan semakin meningkat yang terlihat dari hasil laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) yang berjudul *Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023* melaporkan dari 8.510 orang yang disurvei terdapat 23,29 persen yang bermain *game online* (APJII, 2024).

*Game online* ini memiliki berbagai macam jenis permainan diantaranya ada permainan perang-perangan, olahraga, teka-teki, petualangan, hingga permainan yang edukatif, dan berbagai jenis permainan lainnya. *Game* dapat dimainkan dengan berbagai aturan yang

telah ditentukan sehingga nantinya ada pemain yang menang maupun yang kalah, hal ini biasanya dilakukan dalam konteks tidak serius sebagai hiburan atau hanya sebagai *refreshing* (Surbakti, 2017). Namun, menurut penelitian (Saputra *et al.*, 2024) jenis *game* aksi lebih berpotensi menurunkan motivasi belajar dibandingkan dengan jenis *game* yang edukatif.

Kegiatan bermain *game online* diketahui dapat melatih ketelitian, meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah dan dapat meningkatkan kreativitas (Lellu and Jehaman, 2022)(Granic, Lobel and Engels, 2014). Namun, jika penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan seseorang menjadi ketagihan *game online*. Hal ini *game online* masih banyak diperdebatkan karena dari bermain *game online* beberapa penelitian menyebutkan banyak dampak positifnya dan ada juga yang menyebutkan bahwa bermain *game online* ini memiliki dampak yang negatif.

Semakin sering intensitas bermain *game online* menyebabkan seseorang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game* sehingga dapat menyebabkan kualitas tidur yang buruk (Faras *et al.*, 2024). Selain itu, *game online* juga dapat berdampak pada prestasi belajar dan motivasi belajar yang menyebabkan konsentrasi belajar menurun dan durasi belajarnya pun menurun karena pikirannya terfokus pada *game* (Sari *et al.*, 2024) (Lestari and Mantasa, 2017) (Putra, Purwadi and Untari, 2022).

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial dan emosional. Komunikasi yang baik dapat meningkatkan rasa

kepercayaan diri, memperkuat ikatan emosional dan mengembangkan keterampilan sosial yang baik terutama dalam bermain *game online* komunikasi dapat meningkatkan hubungan yang baik antar pemain game dalam mencapai target permainan (Asmiati, Pratiwi and Fardhani, 2021). Namun, kebiasaan bermain *game online* juga dapat menyebabkan seseorang terbiasa berinteraksi satu arah di depan layar untuk bermain *game*, sehingga dapat menyebabkan interaksi sosial dengan sekitarnya menjadi berkurang (Nizar and Hajaroh, 2019).

Sesuai dengan penelitian (Pratama et al., 2022) yang mengatakan bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* dan jika kecanduan tersebut tidak ditangani secara cepat dan benar dapat menyebabkan seseorang tersebut tidak dapat mengontrol diri untuk mengurangi waktu bermain *game* sehingga mengakibatkan hubungan sosialnya menjadi terhambat. Hal tersebut juga dapat menyebabkan tugas seorang mahasiswa terabaikan sehingga tingkat kelulusan pun menjadi menurun (Pratama et al., 2022). Terdapat dua faktor yang sangat berpengaruh terhadap terjadinya seseorang mengalami kecanduan *game online*, yakni adanya faktor keluarga dan faktor sosial. Faktor keluarga ini dapat berpengaruh jika di rumahnya difasilitasi alat elektronik untuk bermain *game online* sehingga penggunaannya akan semakin sering untuk bermain *game online* bahkan sampai mengalami kecanduan *game online*. Selain itu, adapun faktor sosial dimana seseorang dapat terpengaruh menghabiskan waktu untuk bermain *game online* jika dikelilingi dengan lingkungan atau pun teman sebayanya yang cenderung menghabiskan waktu untuk bermain *game online* (Syahrani, 2015). Peran orang tua dalam hal ini sangatlah penting dalam membuat kebijakan yang baik terhadap anaknya untuk memfasilitasi *game* dan waktu untuk bermain *game online* agar meningkatkan komunikasi dan hubungan keluarga yang lebih baik (Raihan et al., 2024).

*World Health Organization* (WHO) telah menetapkan bahwa kecanduan *game* masuk ke dalam daftar penyakit yang mana terkutip dalam *International Classification of Disease* edisi 11 (ICD-11) sebagai gangguan mental. Dalam ICD-11 terbaru, WHO menyatakan bahwa kecanduan *game* adalah suatu kelainan perilaku adiktif atau kelainan yang diakibatkan oleh kebiasaan yang terus menerus hingga ketergantungan (WHO, 2020). Adapun kriteria yang dikatakan sebagai ketagihan *game online* yakni dimana seseorang tersebut terjadi gangguan kontrol atas permainannya atau intensitas bermain *game* semakin meningkat sehingga menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, lalu terjadi peningkatan prioritas terhadap *game* dibandingkan dengan aktivitas sehari-hari lainnya, dan ketika seseorang tetap lebih memilih bermain *game* meskipun telah terjadi hal negatif terhadap dirinya sendiri. Kriteria tersebut dapat ditegakkan ketika seseorang telah mengalami ketiga hal tersebut selama kurang lebih 12 bulan atau dapat ditegakkan jika semua kriteria terpenuhi dengan keadaan yang parah (ICD-11, 2019).

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai *game online* terhadap motivasi belajar yang diteliti oleh (Ahmad et al., 2021) dan (Pati, 2019) menyatakan bahwa terdapat hubungan dan pengaruh yang bermakna dari bermain *game online* terhadap motivasi belajar. Sedangkan menurut penelitian (Faridah et al., 2020) menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang bermakna antara bermain *game online* dengan prestasi belajar di SMPN 39 Padang Tahun 2020.

Selain itu penggunaan *game online* dapat berdampak buruk pada perilaku berbicara (Suherdi, 2023). Serta terdapat beberapa dampak lainnya dari bermain *game online* diantaranya dapat mengakibatkan kesehatannya menurun, munculnya gangguan mental, meningkatkan kemalasan, terbengkalainya tugas bahkan hingga prestasinya menurun, dan juga menyebabkan seseorang tidak dapat mengontrol untuk berkata kasar saat

bermain *game* ataupun kepada orang tuanya, dan juga dapat berdampak pada sosialisasi dengan orang sekitarnya (Suherdi, 2023) (Putra *et al.*, 2019). Berbeda dengan penelitian (Ramadhani and Yamin, 2021) yang menyatakan bahwa *game online* memiliki dampak yang positif bagi keterampilan komunikasi yang baik antar siswa dan juga dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasinya.

Berdasarkan pendahuluan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Ketagihan *Game Online*, Keterampilan Komunikasi dan Motivasi Belajar pada Mahasiswa Kedokteran di Purwokerto".

## METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan desain observasional analitik. Penelitian observasional analitik adalah penelitian yang mengamati tentang hubungan antara dua variabel ataupun lebih, dan penelitanya tersebut hanya mengamati tanpa memberikan intervensi pada subjek penelitiannya. Jenis penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *cross sectional* untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* terhadap ketagihan *game online*, keterampilan komunikasi di dunia nyata maupun di dunia maya dan motivasi belajar pada mahasiswa kedokteran yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Variabel bebas yang akan diteliti adalah

intensitas bermain *game online* dan variabel terikat adalah ketagihan *game online*, keterampilan komunikasi di dunia nyata dan di dunia maya dan motivasi belajar.

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa kedokteran di Purwokerto yang masih aktif dalam kegiatan akademik tahun 2023/2024 dan mahasiswa kedokteran yang bermain *game online* sebanyak 296 mahasiswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling* dengan metode *consecutive sampling* dengan hasil akhir terdapat 286 responden mahasiswa kedokteran yang memenuhi kriteria inklusi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada Juni 2024 – Juli 2024 menggunakan kuesioner *via google form* dengan menggunakan beberapa kuesioner pada penelitian ini sesuai dengan masing-masing variabel, yakni menggunakan kuesioner intensitas bermain *game online*, *addiction of online game*, SMMS-R, MCIPS-9, RCS dan ECS. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan program statistik SPSS 26.0 for windows dengan uji statistik *Chi-square* yang kemudian ditampilkan dalam bentuk narasi dan tabel. Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan kelayakan etik dari Komisi Etik Penelitian Kedokteran dan Kesehatan (KEPKK) Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan nomor surat KEPKK/FK/047/VI/20

## HASIL

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, karakteristik Mahasiswa Kedokteran di Purwokerto yang mengikuti penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Pada tabel di bawah menunjukkan bahwa jumlah responden penelitian seluruhnya adalah 286 responden (100%). Berdasarkan

dengan karakteristik jenis kelamin mayoritas berjenis kelamin Perempuan yakni sebanyak 179 responden (62.6%), dengan usia terbanyak adalah usia 21 tahun sebanyak 96 responden (33.6%), dan responden terbanyak pada Angkatan 2021 yakni sebanyak 91 responden (31.8%).

**Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Usia, Angkatan**

Karakteristik		n	Persentase (%)
<b>Jenis Kelamin</b>	Laki-laki	107	37.4
	Perempuan	179	62.6
	<b>Jumlah</b>	286	100
<b>Usia</b>	18	30	10.5
	19	50	17.5
	20	67	23.4
	21	96	33.6
	22	33	11.5
	23	9	3.1
	25	1	0.3
	<b>Jumlah</b>	286	100
<b>Angkatan</b>	2020	71	24.8
	2021	91	31.8
	2022	44	15.4
	2023	80	28
	<b>Jumlah</b>	286	100

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Intensitas Bermain *Game Online*, Ketagihan *Game Online*, Keterampilan Komunikasi di Dunia Nyata, Keterampilan Komunikasi di Dunia Maya, Motivasi Belajar**

Intensitas Bermain <i>Game Online</i> , Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi		f	Persentase (%)
<b>Intensitas Bermain <i>Game Online</i></b>	Rendah (< 2 Jam)	216	75.5
	Sedang (3-5 Jam)	44	15.4
	Tinggi (> 6 Jam)	26	9.1
	<b>Jumlah</b>	286	100
<b>Ketagihan <i>Game Online</i></b>	Ya	18	6.3
	Tidak	268	93.7
	<b>Jumlah</b>	286	100
<b>Keterampilan Komunikasi di Dunia Nyata</b>	Kurang Baik	70	24.5
	Baik	216	75.5
	<b>Jumlah</b>	286	100
<b>Keterampilan Komunikasi di Dunia Maya</b>	Kurang Baik	205	71.7
	Baik	81	28.3
	<b>Jumlah</b>	286	100
<b>Motivasi Belajar</b>	Kurang Baik	2	0.7
	Baik	284	99.3
	<b>Jumlah</b>	286	100

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa Mahasiswa Kedokteran di Purwokerto mayoritas memiliki intensitas bermain *game online* yang rendah (<2 jam) yaitu sebanyak 216 mahasiswa (75.5%), lalu mahasiswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang sedang (3-5 jam) sebanyak 44 mahasiswa (15.4%) dan 26 mahasiswa (9.1%) bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi (>6 jam). Pada variabel ketagihan *game online* mayoritas mahasiswa mengalami ketagihan *game online* dengan kategori yang sedang yaitu sebanyak 148 mahasiswa (51.7%), untuk ketagihan *game online* dengan kategori rendah sebanyak 85 mahasiswa (29.7%) dan 53 mahasiswa (18.5%) mengalami ketagihan *game online* dengan kategori tinggi. Kemudian terdapat 216

mahasiswa kedokteran (75.5%) memiliki keterampilan komunikasi di dunia nyata yang baik dan terdapat 70 mahasiswa (24.5%) memiliki keterampilan komunikasi di dunia nyata yang kurang baik. Sedangkan untuk keterampilan komunikasi di dunia maya, Mahasiswa Kedokteran di Purwokerto mayoritas memiliki keterampilan komunikasi di dunia maya yang kurang baik yaitu sebanyak 205 mahasiswa (71.7%) dan mahasiswa yang memiliki keterampilan komunikasi di dunia maya yang baik sebanyak 81 mahasiswa (28.3%). Dan untuk motivasi belajar, mayoritas Mahasiswa Kedokteran di Purwokerto memiliki motivasi belajar yang baik yaitu sebanyak 284 mahasiswa (99.3%) dan mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang kurang baik sebanyak 2 mahasiswa (0.7%).

**Tabel 3. Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Ketagihan Game Online**

Intensitas Bermain Game Online	Ketagihan Game Online		Total	P-value
	Ya	Tidak		
Rendah	1	215	216	0,000
Sedang	4	40	44	
Tinggi	13	13	26	
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>268</b>	<b>286</b>	

Pada variabel ketagihan *game online* didapatkan nilai *p-value* = 0,000 ( $p < 0.05$ ), artinya terdapat hubungan intersintas bermain *game online*

terhadap ketagihan *game online* pada mahasiswa kedokteran di Purwokerto.

**Tabel 4. Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Keterampilan Komunikasi di Dunia Nyata**

Intensitas Bermain Game Online	Keterampilan Komunikasi di Dunia Nyata		Total	p-value
	Baik	Kurang Baik		
Rendah	167	49	216	0.419
Sedang	30	14	44	
Tinggi	19	7	26	
<b>Total</b>	<b>216</b>	<b>70</b>	<b>286</b>	

Pada variabel keterampilan komunikasi di dunia nyata didapatkan nilai *p-value* = 0,419 ( $p > 0.05$ ), artinya tidak terdapat hubungan intensitas

bermain *game online* terhadap keterampilan komunikasi di dunia nyata pada mahasiswa kedokteran di Purwokerto.

**Tabel 5. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Keterampilan Komunikasi di Dunia Maya**

Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Keterampilan Komunikasi di Dunia Maya		Total	<i>p-value</i>
	Baik	Kurang Baik		
Rendah	56	160	216	0.184
Sedang	14	30	44	
Tinggi	11	15	26	
<b>Total</b>	81	205	286	

Pada variabel keterampilan bermain *game online* terhadap komunikasi di dunia maya didapatkan keterampilan komunikasi di dunia maya nilai *p-value* = 0.184 ( $p > 0.05$ ), artinya pada mahasiswa kedokteran di tidak terdapat hubungan intensitas Purwokerto.

**Table 6. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar**

Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Motivasi Belajar		Total	<i>p-value</i>
	Baik	Kurang Baik		
Rendah	214	2	216	0.722
Sedang	44	0	44	
Tinggi	26	0	26	
<b>Total</b>	284	2	286	

Pada variabel motivasi belajar didapatkan nilai *p-value* = 0.722 ( $p > 0.05$ ), artinya tidak terdapat

hubungan intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada mahasiswa kedokteran di Purwokerto.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *game online* terhadap ketagihan *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hardanti *et al.*, 2013) yang menyebutkan bahwa dampak negatif dari ketagihan *game online* menyebabkan seseorang akan meningkatkan intensitas bermain *game online* sehingga menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* tanpa menghiraukan kegiatan-kegiatan lain selain bermain *game online*. Untuk hubungan intensitas bermain *game online* terhadap keterampilan komunikasi di dunia nyata menunjukkan hasil yang tidak signifikan. Hal ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani and Yamin, 2021) yang meneliti tentang "Hubungan *Game Online*

"Free Fire" dengan Perilaku Komunikasi pada Siswa Kelas VI" menyatakan bahwa semakin sering bermain *game online* dapat meningkatkan komunikasi verbal yang baik antar siswanya. Karena hal tersebut dapat meningkatkan kosakata dan juga kemampuan bersosialisasi antar siswanya. Dari hasil uji hubungan intensitas bermain *game online* terhadap keterampilan komunikasi di dunia maya tidak menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nuzuli, 2020) yang menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* yang semakin tinggi dapat berpengaruh terhadap efektivitas komunikasi antar pemain *game online*. Namun, keterampilan komunikasi yang kurang baik pada seseorang pun dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik secara internal maupun secara eksternal. Adapun faktor internal yang dapat

mempengaruhi keterampilan komunikasi seseorang yang kurang baik, diantaranya karena kepercayaan diri yang kurang ataupun hasrat dari dirinya untuk melakukan komunikasi interpersonal. Dan adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhinya, diantaranya karena ketakutan akan orang lain dalam menilai dirinya ataupun jarang komunikasi dengan orang lain akibat trauma saat masa kecil yang jarang dihargai atau didengar orang lain. Hal tersebut dapat mengakibatkan seseorang dapat berkomunikasi dengan baik atau tidak (Nuzuli, 2020). Dan hasil uji hubungan intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar menunjukkan hasil yang tidak signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari *et al.*, 2024) yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 2 Sikur. Dan juga hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati, 2016) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar yakni dari fasilitas belajar, lingkungan keluarga, lingkungan teman, peran guru maupun ketertarikan terhadap materinya. Sedangkan faktor internal dapat dipengaruhi dari dalam diri individunya sendiri seperti, jasmani, rohani, cita-cita, kemampuan siswa, perhatian dan lain-lain.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *game online* terhadap ketagihan *game online*. Namun, tidak terdapat hubungan intensitas bermain *game online* terhadap keterampilan komunikasi di dunia nyata maupun di dunia maya dan motivasi belajar pada mahasiswa kedokteran di Purwokerto.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S.N.A. *et al.* (2021) 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar

Siswa di SMA X', *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia*, 5(1), pp. 29–44. Available at: <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/jik/index>.

APJII (2024) *Hasil Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. Available at: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang> (Accessed: 27 May 2024).

Asmiati, L., Pratiwi, I.A. and Fardhani, M.A. (2021) 'Dampak Penggunaan Game Online terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak', *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), pp. 37–45.

Faras, M.N. *et al.* (2024) 'Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Mahasiswa/i Fakultas Kedokteran Angkatan 2019 di Universitas Malahayati', *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan*, 11(2), pp. 279–286.

Faridah, Yuliva and Oknalia, V. (2020) 'Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar', *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), pp. 136–140. Available at: <https://doi.org/10.33757/jik.v4i2.302.g135>.

Granic, I., Lobel, A. and Engels, R.C.M.E. (2014) 'The Benefits of Playing Video Games', *American Psychologist Association*, 69(1), pp. 66–78. Available at: <https://doi.org/10.1037/a0034857>.

Hardanti, H.A. *et al.* (2013) 'Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah', *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 1(3), pp. 166–175.

ICD-11 (2019) *ICD-11 untuk Statistik Mortalitas dan Morbiditas*. Available at: <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#1448597234> (Accessed: 19 July 2024).

Lellu, A. and Jehaman, T. (2022) 'Increased Stress in Youth due to



- Addiction Play Online Games in 2022', *Jurnal Kesehatan Luwu Raya*, 09(01), pp. 121-127. Available at: <https://jurnalstikesluwuraya.ac.id/index.php/eq/article/view/167/117> (Accessed: 2 June 2024).
- Lestari, S.M.P. and Mantasa, A. (2017) 'Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013', *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan*, 4(4), pp. 225-233.
- Nizar, A. and Hajaroh, S. (2019) 'Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Siswa', *Jurnal PGMI*, 11(2), pp. 169-192. Available at: <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>.
- Nuzuli, A.K. (2020) 'Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG', *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), pp. 20-41.
- Pati, I.R. (2019) 'Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Kristen Citra Bangsa', *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika*, 1(1), pp. 37-41.
- Pratama, P.G.J.Y., Wartiningih, M. and Karimah, A. (2022) 'Korelasi antara Resiko Kecanduan Game Online Menggunakan Gadget terhadap Kualitas Tidur Mahasiswa Kedokteran Universitas Ciputra', *PMJ Prominentia Medical Journal*, 3(1), pp. 1-8.
- Putra, B.N., Purwadi and Untari, M.F.A. (2022) 'Analisis Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Anak', *Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(4), pp. 403-407.
- Putra, F.F. et al. (2019) 'Dampak Game Online terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University', *Jurnal Politikom Indonesia*, 4, pp. 98-103.
- Rahmawati, R. (2016) 'Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Piyungan pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016', *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 5(4), pp. 326-336.
- Raihan, M. et al. (2024) 'Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Orang Tua dan Anak', *Journal of Social Humanities and Education*, 3(3), pp. 1-15.
- Ramadhani, D.F. and Yamin (2021) 'Hubungan Game Online "Free Fire" Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI', *Jurnal Educatio*, 7(3), pp. 818-824. Available at: <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>.
- Saputra, A.R. et al. (2024) 'Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), pp. 1-8. Available at: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.287>.
- Sari, A.S. et al. (2024) 'Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Sisa', *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 18(4), pp. 15-22.
- Suherdi, P.H. (2023) 'Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi', *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), pp. 973-977.
- Surbakti, K. (2017) 'Pengaruh Game Online terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 01(01), pp. 28-38.
- Syahrani, R. (2015) 'Ketergantungan Online Game dan Penanganannya', *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), pp. 84-92.
- WHO (2020) *Addictive behaviours: Gaming disorder*. Available at: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> (Accessed: 27 May 2024).