

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Game Online

2.1.1 Pengertian Game Online

Game online adalah permainan yang siapa saja dapat mengaksesnya, dimana perangkat yang digunakan harus terhubung dengan jaringan internet. Game berkembang dari game yang sederhana sehingga menjadi game dengan grafik yang kompleks dan penuh dengan multipemain di dunia virtual (Dhamayanthie, 2020). Game online adalah mode interaksi antara pemain, mesin dengan tampilan visual elektronik, dan mungkin pemain lain, yang dimediasi oleh konteks fiksional yang bermakna, dan didukung oleh keterikatan emosional antara pemain dan hasil tindakannya di dalamnya konteks fungsional (Arjoranta, 2019).

Game online memiliki beberapa daya tarik yang membuat mahasiswa lebih memilih untuk bermain. Bermain game online sudah menjadi rutinitas sehari-hari. Selain menyenangkan, game online juga bisa membuat ketagihan karena ketika bermain, Anda kalah dan mencoba lagi untuk menang (Nisrinafatin, 2020). Menurut Poeto sebagaimana dikutip oleh Jaenab, game online adalah permainan yang menggunakan media internet dan memungkinkan pengguna dari lokasi yang berbeda untuk bermain bersama dan memainkan permainan yang sama dalam waktu yang bersamaan. Fenomena ini dimulai pada tahun 2000-an dan terus meledak hingga saat ini. Tidak hanya anak-anak saja yang kecanduan game online, namun banyak kalangan lain termasuk orang dewasa juga ikut terlibat (Rohman, 2019).

Game online merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh pengguna smartphone sebagai sarana hiburan, penghilang stres dan waktu luang. Selain itu, aplikasi game kini juga dapat menjadi media pembelajaran dimana pengguna dapat

bermain sambil belajar dan juga dapat dijadikan sebagai wadah untuk memperkenalkan budaya tradisional kepada generasi muda yang mulai kurang memperhatikan budaya dan tradisi. Banyak game yang beredar di pasaran saat ini berasal dari Indonesia, namun sangat sedikit game yang memiliki unsur budaya Indonesia. Permainan yang memasukkan budaya Indonesia akan sangat membantu dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi muda bahkan dunia. Mobile game online di Indonesia sangat populer di kalangan anak muda bahkan telah meningkat fungsinya dari yang dulunya hanya sebagai sarana hiburan menjadi profesi e-sports (Sidabutar et al., 2019).

Dapat disimpulkan bahwa Game online adalah permainan yang siapa saja dapat mengaksesnya, dimana perangkat yang digunakan harus terhubung dengan jaringan internet. Selain menyenangkan, game online juga bisa membuat ketagihan karena ketika bermain lalu kalah maka akan mencoba lagi untuk menang. Selain itu, game kini juga dapat menjadi media pembelajaran dimana pengguna dapat bermain sambil belajar dan juga dapat dijadikan sebagai wadah untuk memperkenalkan budaya tradisional kepada generasi muda yang mulai kurang memperhatikan budaya dan tradisi. Banyak game yang beredar di pasaran saat ini berasal dari Indonesia, namun sangat sedikit game yang memiliki unsur budaya Indonesia.

2.1.2 Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik

Dampak game online adalah sesuatu yang berhubungan yang menimbulkan suatu akibat, benturan yang cukup hebat sehingga menimbulkan perubahan (Utomo & Wibawa, 2019) berikut beberapa dampak game online terhadap prestasi akademik menurut para ahli.

- a. Menurut (Zendrato & Harefa, 2020) Dampak game online terhadap prestasi belajar peserta didik adalah peserta didik yang kecanduan game online dapat memberikan hubungan buruk terhadap dirinya sendiri, membuat mereka lupa akan hal-hal lain seperti pekerjaan, belajar, bahkan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepada mereka, yang dapat berdampak negatif pada prestasi akademik mereka.
- b. Menurut (Dewi & Putra, 2020) Hasil dari penelitian dampak game online yaitu:
1. Hal negatif dari bermain game online adalah sebagai berikut: a) Lupa Sholat b) Hilangnya konsentrasi c) Tidak hidup disiplin d) Sakit jiwanya e) Pemaarah f) Penyendiri g) Lupa makan dan minum h) Tidak hormat orang tua. Dari hal buruk yang terjadi itu semua bisa dihindari dengan cara pencegahan dan sosialisasi akan hal negatif yang terjadi jika sudah mengalami kecanduan game online.
 2. Hal positif dari bermain game online adalah sebagai berikut: a) Anak lebih cerdas b) Pemikirannya lebih maju c) Mempererat silaturahmi d) Kawannya lebih banyak di dunia maya.
- c. Menurut Nisrinafatin (2020) Game online berdampak negatif pada keinginan mahasiswa untuk belajar. Seorang anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi keinginan mereka untuk belajar, dan jika keinginan mereka untuk belajar terganggu, ini akan berdampak pada prestasi belajar mereka juga. Penanganan khusus diperlukan untuk orang yang sudah kecanduan bermain game online.
- d. Menurut (Gabrito et al., 2023) Game online mempunyai hubungan positif pada berbagai aspek kinerja akademik mereka, sebagaimana ditunjukkan oleh peringkat kata sifat “Baik” yang diberikan pada setiap variabel. Temuan ini berkontribusi pada pemahaman tentang bagaimana game online dipersepsikan

oleh mahasiswa tentang kinerja akademik mereka. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memvalidasi persepsi ini dan mengeksplorasi dampak sebenarnya dari game online terhadap hasil akademik.

Banyak penelitian kini memfokuskan perhatian mereka pada dampak video game pada pemain dari sisi negatif seperti agresi dan penarikan sosial. Namun, ada kebutuhan untuk mempelajari sisi positif dari game. Tidak diragukan lagi bahwa video game memainkan peran utama dalam menentukan motif pemain, efek sosial, dan keadaan emosi. Sebagian besar video game populer mengubah lingkungan dalam game secara dinamis yang berarti bahwa perilaku pemain dalam game dapat berubah seiring dengan perubahan dalam game itu sendiri. Ini mengarahkan pemain untuk beradaptasi dengan perubahan itu, yang pada gilirannya dapat mengubah perilaku pemain secara bertahap. Artinya, pemain dapat mengubah kepribadiannya dalam kehidupan nyata dan menjadi lebih adaptif.

2.2 **Kecanduan Game Online**

Menurut Novrialdy (2019), kecanduan game online secara umum diartikan sebagai keinginan seseorang untuk terus bermain game online, yang menghabiskan banyak waktu dan mungkin tidak dapat mengontrol atau mengendalikannya. Menurut Lemmens, Valkenburg, dan Fitri (2018), kecanduan game online adalah ketika seseorang terlalu tergantung pada game online sehingga mereka ingin melakukan sesuatu secara terus-menerus, yang pada akhirnya berdampak negatif pada kesehatan fisik dan psikologis mereka. Hayadi, N. B. (2021) mengatakan kecanduan game online adalah ketika seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat untuk bermain game online dan tidak bisa lepas darinya, dari waktu ke waktu meningkatkan frekuensi, durasi, atau jumlah game tersebut tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya. (ASRI, 2022)

World Health Organization (2018) menyatakan kecanduan game online adalah gangguan mental yang termasuk dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game karena game menjadi lebih penting daripada kegiatan lain. Walaupun memiliki dampak negatif pada dirinya, perilaku tersebut tetap dilakukan. Remaja akan menghabiskan banyak waktu untuk kecanduan game online (Novrialdy, 2019). Penelitian (Rangkuti et al., 2021) menemukan bahwa lebih dari 5% subjek penelitian memiliki kecanduan game online berat, dan lebih dari 20% dari subjek penelitian memiliki kecanduan game online sedang. Lebih dari 70% remaja yang tidak mengalami gangguan bermain game online atau termasuk dalam kategori normal, sementara hampir 30% subjek penelitian menunjukkan kecenderungan.

Dalam penelitian (Gong et al., 2022) Psikolog dan psikiater telah melakukan banyak penelitian untuk mengkaji mekanisme fisiologis otak dari kecanduan. Mereka menemukan bahwa kecanduan zat dan kecanduan non-zat memiliki dasar biologis yang sama. Dan, kecanduan game disertai dengan kerusakan pada struktur dan fungsi otak pada tingkat tertentu. Semua jenis kecanduan melibatkan empat sirkuit fungsional kognitif otak: penghargaan, kontrol kognitif, motivasi, dan pembelajaran memori. Kerusakan dan aktivitas saraf abnormal pada sirkuit terkait di area otak akan menimbulkan gejala kecanduan. Faktor-faktor ini dapat berkontribusi pada perkembangan kecanduan game dan menyebabkan gangguan atau tekanan yang signifikan dalam kehidupan seseorang, sebagaimana diuraikan dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5).

Menurut (Nim & Pandey, 2021) Berbagai tanda kecanduan game dapat melalui gejala penarikan diri, menghabiskan lebih banyak waktu bermain game, gagal

mengurangi permainan, berhenti melakukan aktivitas lain, atau menggunakan game sebagai cara untuk meredakan emosi negatif. Dan menurut penelitian (Lüscher et al., 2020) Kecanduan game dapat berkembang serupa dengan kecanduan zat, yang melibatkan perubahan sirkuit saraf yang memediasi proses pembelajaran dan kendali eksekutif. Perilaku bermain game kompulsif mungkin muncul ketika perilaku kebiasaan mendominasi perilaku yang diarahkan pada tujuan, sehingga mengurangi kendali eksekutif.

Dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah kondisi di mana seseorang mengalami dorongan yang kuat untuk terus bermain game online, bahkan ketika hal tersebut berdampak negatif pada kesehatan fisik dan psikologis mereka. Kecanduan game online telah diakui sebagai gangguan mental oleh World Health Organization dan memiliki dasar biologis yang mirip dengan kecanduan zat, dengan kerusakan pada struktur dan fungsi otak tertentu. Tanda-tanda kecanduan game dapat bervariasi, termasuk gejala penarikan diri, peningkatan waktu yang dihabiskan untuk bermain game, kesulitan mengurangi permainan, penelalaian aktivitas lain, dan penggunaan game sebagai alat untuk mengatasi emosi negatif. Ini semua dapat mengarah pada pengurangan kendali eksekutif dan dominasi perilaku kebiasaan terhadap perilaku yang diarahkan pada tujuan. Penelitian juga menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seseorang dan memiliki dampak yang signifikan, sehingga perlu diperhatikan secara serius dalam upaya pencegahan dan intervensi.

2.2.1 Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan

Kecanduan adalah kondisi di mana seseorang kehilangan kendali atas perilaku tertentu atau penggunaan zat tertentu, meskipun menyadari konsekuensi negatif yang mungkin timbul akibat perilaku atau penggunaan zat tersebut. Kecanduan dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk kecanduan zat (seperti alkohol, obat-obatan terlarang, atau obat-obatan resep), kecanduan perilaku (seperti perjudian, belanja berlebihan, atau penggunaan media sosial), atau kecanduan terhadap aktivitas tertentu (seperti olahraga berlebihan atau makan berlebihan). Menurut para ahli kecanduan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor meliputi:

- a. Menurut (Lüscher et al., 2020) Kecanduan game dapat berkembang karena kombinasi beberapa faktor, termasuk perubahan sirkuit saraf yang memediasi proses pembelajaran dan kontrol eksekutif. Perilaku bermain game kompulsif mungkin muncul ketika perilaku kebiasaan mendominasi perilaku yang diarahkan pada tujuan, sehingga menyebabkan berkurangnya kendali eksekutif. Selain itu, pelepasan dopamin yang berlebihan sebagai respons terhadap isyarat terkait game dapat berkontribusi pada berkembangnya perilaku kecanduan.
- b. Menurut (Nim & Pandey, 2021) Kecanduan dapat disebabkan oleh kombinasi faktor psikologis (misalnya stres, trauma), faktor biologis (misalnya kecenderungan genetik), dan faktor lingkungan (misalnya ketersediaan zat, hubungan sosial). Faktor-faktor ini dapat berkontribusi pada perkembangan perilaku adiktif dan menyebabkan perubahan pada jalur penghargaan dan motivasi di otak.
- c. Menurut (Hardiyanto et al., 2022) Beberapa faktor yang dapat berkontribusi terhadap kecanduan game antara lain kehadiran sosial, modal sosial, penceritaan dalam game, fitur reward dan punishment, serta fitur presentasi.

Faktor-faktor ini menciptakan rasa kebersamaan, keterikatan emosional, dan keterlibatan yang dapat menyebabkan perilaku bermain game yang membuat ketagihan.

- d. Menurut (Gong et al., 2022) Faktor-faktor yang dapat menimbulkan kecanduan antara lain yaitu faktor fisiologis, karakteristik psikologis, dan hubungan lingkungan luar.
- e. Menurut (Sun et al., 2023) Faktor-faktor yang dapat menyebabkan kecanduan game online di kalangan remaja antara lain hubungan orang tua-anak yang sumbang, kurangnya pemahaman tentang metode waktu luang lainnya, dan masalah intoleransi rasa sakit.

Berdasarkan pendapat dari beberapa peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kecanduan yaitu perubahan sirkuit saraf dan kontrol eksekutif, pelepasan dopamin yang berlebihan, faktor psikologis, biologis, dan lingkungan, kehadiran sosial dan fitur game, faktor fisiologis, psikologis, dan lingkungan luar, hubungan orang tua-anak dan pemahaman tentang waktu luang maka kesimpulannya, kecanduan game merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh kombinasi faktor psikologis, biologis, dan lingkungan. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan holistik dalam pencegahan dan pengobatan kecanduan game, yang melibatkan intervensi yang tepat dari segi psikologis, medis, dan lingkungan.

2.2.2 Tanda dan Gejala Kecanduan Game

Kecanduan game adalah kondisi di mana seseorang kehilangan kontrol terhadap kebiasaannya bermain game, sehingga berdampak negatif pada kehidupannya sehari-hari. Tanda dan gejala kecanduan game bisa bervariasi, berikut menurut peneliti:

Menurut (Lemmens et al., 2009) Gejala-gejala utama yang diidentifikasi meliputi arti-penting (permainan mendominasi pikiran dan perilaku), toleransi (perlu

menghabiskan lebih banyak waktu bermain game), modifikasi suasana hati (bermain game untuk melepaskan diri atau meredakan suasana hati negatif), kekambuhan (usaha yang gagal untuk mengurangi bermain game), menarik diri (perasaan tidak menyenangkan ketika tidak mampu). bermain), konflik (konflik interpersonal dan intrapersonal akibat bermain game), dan masalah (akibat negatif di berbagai bidang kehidupan akibat bermain game).

- a. Arti penting, apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- b. Toleransi, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
- c. Modifikasi suasana hati, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
- d. Menarik diri, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
- e. Kekambuhan, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- f. Konflik, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).

- g. Masalah, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan control.

Menurut (Mohammad et al., 2023) gejala-gejala utama kecanduan game yaitu seperti menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game, gejala penarikan diri (misalnya mudah tersinggung saat tidak bermain), dan penggunaan game untuk menghindari emosi negatif. Penelitian ini menekankan bahwa gejala-gejala ini dapat menyebabkan gangguan signifikan dalam fungsi sehari-hari, termasuk bidang sosial, akademik, dan pekerjaan.

Dari penelitian diatas menggarisbawahi bahwa kecanduan game dapat mengakibatkan gangguan signifikan dalam fungsi sosial, akademik, dan pekerjaan seseorang. Gejala penarikan diri dan penggunaan game untuk menghindari emosi negatif adalah indikator penting lainnya dari kecanduan game. Kedua penelitian ini menyoroti gejala dari kecanduan game pada kehidupan individu yang terpengaruh.

2.2.3 Instrumen Untuk Mengukur Kecanduan Game

1. Gaming Addiction Scale (GAS)

Gaming Addiction Scale (GAS) telah digunakan sebagai alat skrining untuk pengguna kecanduan game yang ada di seluruh dunia. Skala Kecanduan Game (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens dan rekan-rekannya dimaksudkan sebagai instrumen penilaian yang menggabungkan elemen-elemen karakteristik kepribadian penjudi dan pecandu game. GAS dibuat dengan memperhatikan kesamaan signifikan antara sifat-sifat tersebut. Alat ini telah diterapkan dalam berbagai kelompok populasi sebagai alat evaluasi untuk mengidentifikasi Gangguan Penggunaan Game (IGD). Item dalam GAS disesuaikan dari tujuh kriteria diagnostik (kepentingan yang signifikan, toleransi, modifikasi suasana hati, penarikan, kambuh, konflik, dan masalah) yang

digunakan untuk mendiagnosis perjudian patologis berdasarkan DSM-IV-TR. (Y. Liu et al., 2020)

2. Skala Kecanduan Video Game Internet (IGDS)

Tes IGD-20 terdiri dari 20 item yang dinilai pada skala yang mencerminkan sembilan kriteria IGD seperti pada DSM-5 dan juga tertanam dalam kerangka teoritis model komponen kecanduan (yaitu, arti-penting, modifikasi suasana hati, toleransi, gejala penarikan diri, konflik dan kambuh) yang diusulkan oleh Griffiths (2005). Selain itu, tujuan IGD-20 adalah untuk menilai tingkat keparahan IGD dengan memeriksa aktivitas game online dan/atau offline yang terjadi selama periode 12 bulan. (Pontes & Griffiths, 2015)

3. Skala Kecanduan Game Online (OGAS)

Skala Kecanduan Game Online (OGAS) adalah Kuesioner untuk mengukur tingkat pengalaman optimal bermain game online yang terdiri dari enam item: dua pertanyaan untuk mengukur minat intrinsik, dua pertanyaan untuk mengukur rasa ingin tahu, satu pertanyaan untuk mengukur kontrol, dan satu pertanyaan untuk mengukur fokus perhatian.

4. Skala Penggunaan Internet (IAT)

Skala Penggunaan Internet (IAT) adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur tingkat kecanduan internet pada survei eksplorasi yang terdiri dari pertanyaan terbuka dan tertutup untuk mengukur kecanduan internet. Survei ini dilakukan secara lisan melalui telepon atau secara elektronik melalui halaman web. Peserta ditanyai tentang kebiasaan penggunaan internet, waktu yang dihabiskan online, aplikasi yang digunakan, dan masalah apa saja yang disebabkan oleh penggunaan internet.

2.3 Prestasi Akademik

2.3.1 Pengertian Prestasi Akademik

Prestasi akademik adalah hasil yang dicapai mahasiswa sebagai hasil akumulasi belajar. Prestasi mengacu pada penyelesaian dan pencapaian tingkat tertentu yang dapat dicapai seorang mahasiswa setelah serangkaian pendidikan atau pelatihan, sedangkan kinerja mengacu pada hasil ujian dalam mata pelajaran atau keseluruhan kursus. Namun, beberapa sarjana menganggap prestasi setara dengan nilai, dan atas dasar perbedaan pemahaman tentang prestasi dan nilai itulah para sarjana berbeda dalam definisi mereka tentang prestasi akademik (Zheng & Mustapha, 2022)

Pencapaian akademik adalah sejauh mana seorang mahasiswa, guru, atau lembaga telah mencapai tujuan pendidikan jangka pendek atau jangka panjang mereka dan diukur baik dengan penilaian berkelanjutan atau nilai rata-rata kumulatif (Tadesse et al., 2022). Menurut (Whatnall et al., 2019) Prestasi akademik adalah ukuran pengetahuan, kinerja dan kemampuan dalam tugas instruksional dan, bagi mahasiswa, prestasi akademik menentukan kemajuan mereka melalui pencapaian kualifikasi gelar, serta berdampak pada prospek karir masa depan. Prestasi akademik adalah salah satu hasil kinerja pengajaran dan merupakan faktor penting untuk membentuk pandangan hidup seseorang. (Bücker et al., 2018).

Prestasi akademik adalah salah satu indikator terpenting dari status belajar mahasiswa dan prediktor penting dari perkembangan umur anak. Banyak penelitian menemukan bahwa semakin baik prestasi akademik mahasiswa, semakin banyak pujian dan penghargaan yang mereka terima, sedangkan semakin buruk prestasi mereka, semakin banyak kritik dan penolakan teman sebaya yang mereka alami. Selain itu, prestasi akademik mahasiswa merupakan indikator penting untuk membandingkan kualitas dan pemerataan pendidikan antar negara (OECD 2016). Tak heran, banyak

penelitian yang dilakukan mengenai faktor-faktor yang berkaitan dengan prestasi akademik dalam beberapa dekade terakhir (OECD 2018) (J. Liu et al., 2019)

Dari beberapa paragraf di atas dapat disimpulkan bahwa Prestasi akademik adalah hasil yang dicapai mahasiswa sebagai hasil akumulasi belajar. Prestasi mengacu pada penyelesaian dan pencapaian tingkat tertentu yang dapat dicapai seorang mahasiswa setelah serangkaian pendidikan atau pelatihan, sedangkan kinerja mengacu pada hasil ujian dalam mata pelajaran atau keseluruhan pembelajaran. Prestasi akademik adalah salah satu hasil kinerja pengajaran dan merupakan faktor penting untuk membentuk pandangan hidup seseorang. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Prestasi akademik adalah hasil dari belajar mahasiswa yang dapat diukur dengan penilaian atau nilai rata-rata kumulatif. Hal ini mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan dan dapat menjadi indikator efektivitas pembelajaran.

2.3.2 Faktor yang mempengaruhi Prestasi Akademik

Prestasi akademik mengacu pada penyelesaian dan pencapaian tingkat tertentu yang dapat dicapai seorang mahasiswa setelah serangkaian pendidikan atau pelatihan, sedangkan kinerja mengacu pada hasil ujian dalam mata pelajaran atau keseluruhan pembelajaran namun ada faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik. Menurut beberapa ahli terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik yaitu :

- a. Menurut Beltrán-Velasco et al. (2021) Prestasi akademik dianggap sebagai hasil ujian. Namun, semakin banyak penelitian yang menunjukkan bagaimana prestasi akademik ditentukan oleh beberapa indikator, baik eksternal maupun internal. Faktor eksternal ditandai dengan faktor sosial dan ekonomi, kesulitan dalam proses pendidikan seperti model pedagogis atau tuntutan guru.

- b. Menurut (Tus, 2020) Prestasi akademik bergantung pada banyak faktor, dua di antaranya adalah stres dan motivasi. Ini adalah aspek penting bagi mahasiswa sekolah menengah atas karena mereka mendekati kehidupan kampus dan karena memiliki prestasi akademik yang lebih baik menghasilkan peluang yang lebih baik dalam hidup.
- c. Menurut Al Husaini et al. (2023) Ada banyak faktor yang memengaruhi prestasi akademik mahasiswa, dan penelitian kami telah mengidentifikasi semuanya sekaligus mempertimbangkan faktor terpenting yang memengaruhi prestasi akademik mereka. Menurut penelitian kami, faktor paling signifikan yang memengaruhi kinerja akademik mahasiswa adalah nilai masuk yang rendah, dukungan keluarga, akomodasi, jenis kelamin mahasiswa, nilai penilaian sebelumnya, nilai penilaian internal mahasiswa, IPK, dan aktivitas e-Learning mahasiswa.
- d. Menurut (Khan & Golder, 2021) Kinerja akademik mahasiswa dari lembaga pendidikan mana pun sebagian besar bergantung pada beberapa faktor sosial budaya, ekonomi, dan sastra. Studi ini bergantung pada beberapa temuan yang berdampak positif terhadap kinerja akademik mahasiswa. Dari analisis data, mahasiswa yang memiliki hubungan guru-murid yang tinggi atau baik, prestasi akademiknya pada akhirnya benar. Tetap saja, prestasi akademik mereka buruk, yang hubungan guru-muridnya buruk.

Dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik mahasiswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang kompleks, baik internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut termasuk faktor sosial, ekonomi, stres, motivasi, dukungan keluarga, jenis kelamin, nilai masuk, nilai penilaian sebelumnya, nilai penilaian internal, IPK, aktivitas e-Learning, serta hubungan antara guru dan murid.

Penelitian menunjukkan bahwa prestasi akademik tidak hanya ditentukan oleh hasil ujian semata, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Hubungan yang baik antara guru dan murid juga dapat memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik mahasiswa. Dengan demikian, penting bagi lembaga pendidikan untuk memperhatikan dan mengakomodasi berbagai faktor ini dalam upaya meningkatkan prestasi akademik mahasiswa.

2.4 Hubungan Kecanduan Game Terhadap Prestasi Akademik

Hubungan antara kecanduan game online dan prestasi akademik adalah topik yang telah banyak diteliti. Berikut beberapa penelitian yang berpendapat mengenai hubungan kecanduan game online terhadap prestasi akademik:

- a. Hasil penelitian dari (Anwar & Winingsih, 2021) bahwa terdapat hubungan yang negative antara kecanduan game online dengan prestasi akademik. Terjadinya hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik disebabkan oleh mahasiswa yang terbiasa dengan stimulus yang dinamis kaya akan warna dan kesan game online yang adiksi ketika memainkannya. Sehingga menganggap bahwa pembelajaran terasa monoton seperti buku dan tulisan terkesan membosankan.
- b. Menurut (Pratama et al., 2019) Prestasi akademik merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran mahasiswa. Mahasiswa yang kecanduan bermain game online perlu diidentifikasi secara dini. Meskipun menurut penelitian yang telah dilakukan bahwa hubungan kecanduan bermain game online terhadap prestasi akademik bersifat lemah, namun hal itu patut diwaspadai dan dikontrol agar tidak berkembang menjadi hubungan yang kuat sehingga dapat menimbulkan dampak yang negatif untuk selanjutnya.

- c. Penelitian (Sun et al., 2023) mengatakan Kecanduan game online telah dikaitkan dengan rendahnya motivasi prestasi akademik di kalangan mahasiswa karena kurangnya perencanaan akademik dan motivasi belajar yang tepat. Masalah kecanduan game online di kalangan mahasiswa semakin meningkat. Hubungan antara kecanduan game online, keterlibatan belajar, dan berkurangnya motivasi berprestasi akademik masih perlu ditelaah.
- d. Penelitian (Rasheed et al., 2022) menemukan peran gender dan pendidikan sebagai moderator yang hasilnya menunjukkan bahwa dalam hubungan antara permasalahan game online dan motivasi berprestasi, pendidikan berperan sebagai moderator negatif yang signifikan. Game online yang bermasalah juga ditemukan lebih banyak terjadi pada mahasiswa laki-laki dibandingkan dengan mahasiswa perempuan dan mahasiswa sarjana lebih kecanduan game online dibandingkan mahasiswa pascasarjana.
- e. Penelitian (Farillon et al., 2022) Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan game online dengan tingkat kinerja kelas mahasiswa. Terlepas dari jenis kelamin mereka, masih ada hubungan yang signifikan. Korelasi antara tingkat kecanduan game online dengan tingkat kinerja kelas mahasiswa bersifat negatif, artinya semakin tinggi variabel yang satu maka variabel yang lain semakin rendah. Jika tingkat kecanduan game online tinggi, maka tingkat prestasi kelas semakin rendah.
- f. Penelitian (Gabrito et al., 2023) analisis data pada penelitian ini mengungkapkan bahwa responden menganggap game online mempunyai hubungan positif pada berbagai aspek kinerja akademik mereka, sebagaimana ditunjukkan oleh peringkat kata sifat “Baik” yang diberikan pada setiap variabel. Temuan ini berkontribusi pada pemahaman tentang bagaimana game online dipersepsikan

oleh mahasiswa tentang kinerja akademik mereka. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memvalidasi persepsi ini dan mengeksplorasi dampak sebenarnya dari game online terhadap hasil akademik.

- g. Penelitian (Arif Roslan et al., 2021) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game dengan dampak psikososial. Namun, tidak ada hubungan antara kecanduan game online dan prestasi akademik. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap hal tersebut, seperti tingkat kecerdasan dan waktu yang dihabiskan untuk belajar. Oleh karena itu, program kesadaran harus difokuskan pada kelompok sasaran kecanduan game untuk menerapkan langkah-langkah tertentu untuk mencegahnya. Konseling harus diberikan bagi mereka yang memiliki gejala awal efek psikososial terlepas dari kecanduan atau tidak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dikutip, terdapat konsistensi dalam penelitian bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan game online dan prestasi akademik. Faktor-faktor yang menyebabkan hubungan ini antara lain adalah terbiasa dengan stimulus dinamis dari game online yang menyebabkan pembelajaran konvensional terasa membosankan, kurangnya perencanaan akademik dan motivasi belajar yang tepat, serta kurangnya keterlibatan belajar dan motivasi prestasi akademik di kalangan mahasiswa.