

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PRODI S1 KEPERAWATAN ANGKATAN VIII DI STIKES JAYAPURA

Frelly Latumahina¹, Lisma Natalia Br Sembiring², Dewi Suhardi³

ABSTRAK

Latar Belakang: Pemain *game online* di dunia pada tahun 2018 sebanyak 7,1 milyar 17% total penduduk. Kecanduan *game online* dikategorikan sebagai golongan penyakit mental yang disebut *gaming disorder* yang sudah tercatat dalam daftar draft beta 11th. Saat ini *game online* sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak tanggung-tanggung mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, dalam memainkannya terkadang mahasiswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mahasiswa lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. Bermain *game online* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per hari bahkan 39 jam dalam seminggu rata-rata 20-25 jam dalam seminggu untuk memainkan *game online*. **Tujuan:** Diketahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Angkatan VIII di STIKES Jayapura. **Metode:** Penelitian menggunakan *kuantitatif analitik deskriptif* dengan pendekatan *cross sectional*, dilakukan pada bulan Oktober-Desember 2020. Populasi sebanyak 34 orang menggunakan tehnik total sampling. **Hasil:** Hasil uji *Spearman's rho* yaitu sebesar -0.073 hal ini menandakan adanya hubungan yang sangat lemah antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa yang mempunyai arah korelasi negatif dimana semakin tinggi kecanduan *game online* semakin rendah prestasi akademiknya. **Kesimpulan:** Peneliti menyimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi. Hal ini terlihat dari kecanduan *game online* yang dimiliki responden terbanyak yaitu sedang dan prestasi akademik yang rendah dan untuk mengatasi kecanduan *game online* ini ada beberapa cara yang harus dilakukan seperti memiliki niat untuk berubah dan melakukan aktivitas sehari-hari, melakukan banyak hobby yang lebih bermanfaat, dan kurangi budget untuk bermain *game*.

Kata kunci : Kecanduan Game Online, Prestasi Akademik
Kepustakaan : 36 literatur (2012-2017)

¹ Mahasiswa S1 Keperawatan STIKES Jayapura

² Pembimbing Pertama

³ Pembimbing Kedua

RELATIONSHIP GAME ONLINE ADDICTION WITH ACADEMIC ACHIEVEMENTS OF NURSING STUDENT PROGRAM ANGKATAN VIII JAYAPURA STIKES

Frelly Latumahina¹, Lisma Natalia Br Sembiring², Dewi Suhardi³

ABSTRACT

Background: Game online players in the world in 2018 were 7.1 billion 17% of the total population. Game online addiction is categorized as a mental illness class called gaming disorder which has been listed in the 11th beta draft list. Currently online games are on the rise in society, the enthusiasts are not half-hearted, ranging from children to adults, in playing them sometimes students don't know the time so that students often forget about the time that should be used for more useful things. Playing online games is a priority that must be prioritized. Someone who is experiencing addiction usually uses 2-10 hours per day even 39 hours a week an average of 20-25 hours a week to play online games. **Objective:** To find out the relationship between online game addiction and the academic achievement of the VIII batch of S1 Nursing Study Program students at STIKES Jayapura. **Methods:** This study used a descriptive quantitative analytic study with a cross sectional approach, conducted in October-December 2020. The population was 34 people using total sampling technique. **Result:** The Spearman's rho test result is -0.073, this indicates that there is a very weak relationship between game online addiction and student academic achievement which has a negative correlation direction where the higher the game online addiction, the lower the academic achievement. **Conclusion:** The researcher concluded that there is a relationship between online game addiction and achievement. This can be seen from the game onlineaddiction that most respondents have, namely moderate and low academic achievement and to overcome this game online addiction there are several ways that must be done such as having the intention to change and carry out daily activities, do many more useful hobbies, and reduce the budget for playing games.

Keywords : Online Game Addiction, Academic Achievement
Bibliography : 36 literature (2012-2017)

¹ Nursing Student of STIKES Jayapura

² First advisor

³ Second advisor

PENDAHULUAN

Jumlah *game online* di dunia sebanyak 7,1 milyar artinya 17% total penduduk adalah pemain *game online*. Menurut *World health Organization* menyatakan bahwa kecanduan *game online* dikategorikan sebagai golongan penyakit mental yang disebut *gaming disorder* yang sudah tercatat dalam daftar draft beta 11th *International Classification of Diseases* (ICD) (WHO, 2019).

Pemain *game online* di Indonesia mencapai 34 juta orang dan diantaranya adalah remaja dan orang dewasa. Dari jumlah tersebut, 19,9 juta diantaranya adalah *game online* berbayar dan rata-rata pengeluarannya mencapai 9,12 dollar Amerika Serikat dan Indonesia menempati urutan ke 17 pemain *game online* terbanyak (Elizabeth, 2019).

Jumlah remaja dan orang dewasa di Indonesia pada tahun 2019 yang mengalami kecanduan *game online* adalah (10.20%), sebagai perbandingan di Korea 2.8% pada remaja dan orang dewasa dan di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika Serikat terdapat 1.5% sampai 8.2% yang mengalami kecanduan *game online* (Jap, 2019).

Perhatian konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, disini lain banyak godaan yang dapat mengganggu prestasi akademik mahasiswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam

produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas internet seperti komputer, laptop, *handphone*, dan *table*. Teknologi elektronik yang sedang *trend* dan menyenangkan dikalangan anak-anak atau mahasiswa yaitu *game* (Elizabeth, 2019).

Hasil studi pengambilan data awal di kampus STIKES Jayapura pada tanggal 20 Juli 2020 didapatkan jumlah mahasiswa/mahasiswi prodi S1 keperawatan dari angkatan 2016-2018 sebanyak 378 orang, dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel di angkatan VIII dengan total mahasiswa-mahasiswi sebanyak 34 orang. Hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti di kampus STIKES Jayapura pada tanggal 20-29 Februari 2020 banyak sekali mahasiswa yang peneliti temui sedang asyik bermain *game online*. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh mahasiswa terlambat ikut perkuliahan terutama perkuliahan jam pertama karena terlambat bangun karena semalam bermain *game* sampai pagi, tidak tepat waktu bahkan tidak membuat tugas dari dosen.

Hasil wawancara dari 15 mahasiswa mereka mengatakan bahwa masih ada jam kuliah namun sedang bermain *game online* karena dosen yang mengajar mata kuliah tidak masuk. Saat ditanya mengenai bagaimana perasaan anda jika tidak bermain *game*, 13 mahasiswa mengatakan jika tidak bermain *game* maka mereka merasa gelisah dan tidak tenang, bahkan mereka mengatakan bisa bermain *game* sampai larut malam dan kadang melupakan tugas yang diberikan oleh

dosen dan (dua) mahasiswa yang mengatakan akan bermain *game online* saat ada waktu kosong dan lebih mementingkan tugas yang diberikan oleh dosen.

Berdasarkan data di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Angkatan VIII di STIKES Jayapura.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian *kuantitatif analitik deskriptif* dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di Prodi S1 Keperawatan Angkatan VIII STIKES Jayapura dari bulan Januari-Maret 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/mahasiswi program Studi S1 Keperawatan Angkatan VIII STIKES Jayapura sebanyak 34 orang dengan menggunakan tehnik total sampling.

HASIL PENELITIAN

Tabel 4.1 Distribusi Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Frekuensi	(%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	13	38.2
Perempuan	21	61.8
Total	34	100
Umur		
17-25 Tahun	26	76.5
26-35 Tahun	8	23.5
Total	34	100
Jenis Game yang dimainkan	9	26.5

PUBG	10	29.4
Mobile Legend	4	11.8
Free fire	8	23.5
Hago	3	8.8
Zona cacing	34	100
Total		
Alat yang digunakan untuk bermain game		
Handphone	33	97,1
Komputer	1	2,9
Total	34	100

Berdasarkan tabel 4.1 di atas peneliti menjabarkan jenis kelamin dari 34 responden didapatkan jenis kelamin perempuan sebanyak 21 responden (61.8%) dan jenis kelamin laki-laki sebanyak 13 responden (38,2%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 21.

Berdasarkan umur responden menurut Departemen Kesehatan tahun 2009. Dari 34 responden yang diteliti, umur 17-25 tahun sebanyak 26 responden (76,5%) dan umur 26-35 tahun sebanyak 8 responden (23.5%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berumur 17-25 tahun, dan paling sedikit berada pada umur 26-35 tahun.

Berdasarkan jenis *game online* yang di mainkan dari 34 responden yang bermain *game* PUBG sebanyak 9 responden (26.5%), *game mobile legend* sebanyak 10 responden (29,5%), *game hago* sebanyak 8 responden (23.5%), *game free fire* sebanyak 4 responden (11,8%), zona cacing sebanyak 3 responden (8,8%). Hal ini menunjukan bahwa sebagian besar responden bermain *mobile legend* sebanyak 10 responden.

Berdasarkan media yang digunakan untuk bermain *game online* dari 34 responden didapatkan yang bermain menggunakan *handphone* sebanyak 34 responden (97,1%) dan komputer sebanyak 1 responden (2,9%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden bermain *game online* menggunakan *handphone* sebanyak 34 responden.

Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Kecanduan Game Online

Kecanduan game online	Frekuensi	%
Tinggi	8	23.5
Sedang	18	52.9
Rendah	8	23.5
Total	34	100.0

Berdasarkan tabel 4.2 di atas peneliti menjabarkan dari 34 responden didapatkan bahwa responden yang memiliki kecanduan *game online* kategori sedang sebanyak 18 responden (52,9%), kecanduan *game online* kategori rendah sebanyak 8 responden (23,5%), dan kategori tinggi sebanyak 8 responden (23.5%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kecanduan sedang sebanyak 19 responden.

Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Prestasi Akademik

Prestasi Akademik	Frekuensi	%
Tinggi	0	0
Sedang	10	29.4
Rendah	24	70.6

Berdasarkan tabel diatas peneliti menjabarkan dari 34 responden di dapatkan prestasi akademik kategori

rendah sebanyak 24 responden (70,6%) dan prestasi akademik kategori tinggi sebanyak 10 responden (29,4%) dan tinggi sebanyak 0 responden (0%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki prestasi akademik dalam kategori rendah sebanyak 18 responden.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik

Variabel	Rho
Kecanduan game online	-0.073
Prestasi akademik	

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil uji *Spearman's rho* yaitu sebesar -0.073 hal ini menandakan adanya hubungan yang sangat lemah antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik yang mempunyai arah korelasi negatif yaitu semakin tinggi kecanduan *game online* semakin rendah prestasi akademiknya. menunjukkan bahwa maka hal ini berarti H_0 ditolak, yang berarti ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa prodi S1 Keperawatan angkatan VIII di STIKES.

PEMBAHASAN

1. Jenis Kelamin

Hasil penelitian ini didapatkan jumlah terbanyak adalah perempuan. Penelitian yang dilakukan Imanuel (2019) tentang gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan *game online* dan yang

tidak kecanduan *game online* dengan jumlah responden terbanyak yaitu perempuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang kecanduan *game online* adalah perempuan.

Hal ini dapat disebabkan karena besar mahasiswi di STIKES adalah mahasiswi perempuan, mahasiswi perempuan biasanya menyukai kegiatan yang mengandung seni atau ekspresi diri dan lebih menyukai permainan yang tingkat kesulitannya rendah.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Youn (2017) bahwa wanita tidak terlalu tertarik untuk memainkan *game* yang bersifat petualang/ bertarung namun lebih tertarik pada *game online* yang bersifat teka teki atau yang mengasah otak mereka.

Rata-rata *game online* yang tersebar dipasaran adalah *game online* yang bertemakan kekerasan tidak hanya laki-laki namun perempuan pun banyak memainkan *game online* (Sarlito, 2016).

2. Umur

Berdasarkan umur responden menurut Departemen Kesehatan tahun 2009 terbanyak yaitu umur 17-25 tahun sebanyak 26 responden. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berumur 17-25 tahun, dan paling sedikit berada pada umur 26-35 tahun.

Hasil pada penelitian ini didapatkan bahwa *gamer* yang paling banyak 17-25 tahun dimana pada usia ini mereka masih mencari kesenangan untuk

memenuhi rasa penasaran untuk mencoba *game online* yang terbaru. Menurut Kuss dan Griffiths (2012), kelompok usia 17-25 tahun ini pada umumnya lebih tertarik bermain *game online* dan ketika rasa tertarik tersebut berkembang, remaja akan menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain, hal ini menjadikan seseorang menjadi rentang untuk bermain *game online*.

3. Game yang Dimainkan

Berdasarkan jenis *game online* terbanyak yang dimainkan yaitu bermain *game mobile legend* sebanyak 10 responden (29,5%).

Game online mobile legend adalah sebuah permainan piranti bergerak yang memerlukan pemainnya membuat strategi untuk mendapatkan kemenangan. *Game mobile legend* merupakan salah satu *game MOBA (Multiplayer Online Battle Area)*. yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini telah menjadi top *Free Games* di *Google Play Store* tak heran jika jumlah pemainnya sangat banyak.

Durasi bermain *game online* ini sangat lama, satu kali pertandingan bisa menghabiskan waktu selama 25-30 menit, dan dimainkan secara berkali-kali, waktu yang digunakan pun semakin banyak hingga berjam-jam.

Apabila mahasiswa pemain *game online mobile legend* tidak bermain *game* tersebut dalam satu hari, maka mereka akan kehilangan sesuatu didalam *game*. Hal ini tentu membuat pemain

game online mobile Legend ini telah menjadikan game tersebut sebagai ajang untuk saling bersaing dengan orang lain dan merasa bangga apabila mereka terlihat lebih dibandingkan teman-temannya. Karena rasa kecanduan membuat kebiasaan mahasiswa bermain *game online mobile legend* hingga tengah malam sehingga dapat mengganggu aktifitas keesokan harinya, susahnyanya mengatur waktu antara bermain *game* dan pergi kuliah ini disebabkan oleh rasa takut tersaingi dan perubahan waktu tidur sehingga mahasiswa tersebut mengabaikan waktu untuk belajar, menunda mengerjakan tugas kuliah, dan pergi kuliah (Andini, 2018).

4. Alat yang digunakan untuk Bermain *Game Online*

Berdasarkan alat yang digunakan untuk bermain *game online* terbanyak yaitu bermain menggunakan *handphone* sebanyak 34 responden (97,1%).

Saat ini ponsel sudah bukan merupakan barang mewah. hampir semua orang memiliki perangkat tersebut mulai dari anak samapi orang dewasa untuk memenuhi kebutuhan akan komunikasi. salah satu kemampuan ponsel jaman sekarang dapat menjalankan video game, fitur tersebut menjadi incaran banyak orang , terutama bagi kalangan remaja, bahkan game-game dari komputer juga sudah masuk ke dunia mobile seperti mobile legend dan PUBG yang sedang populer saat ini.

Dalam penelitian ini sebagian besar responden bermain *game online* menggunakan *handphone* dikarenakan semua mahasiswa mempunyai *smartphone* dan lebih mudah memainkan *game online*. Hal ini dikarenakan *handphone* sangat praktis digunakan dan mudah dibawa kemana-mana, durasi bermain juga relatif singkat dan tidak memakan waktu yang lama (Andini, 2018).

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik

Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2016). *Game online* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perilaku kecanduan terhadap *game online* yang dialami oleh mahasiswa STIKES. Kondisi ini menggambarkan cukup banyak mahasiswa yang sudah mengenal *game online* dan cenderung mengarah pada perilaku kecanduan.

Perilaku kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis game dipasaran yang semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 2018). Remaja yang gaya hidupnya lebih modern dan bebas sekarang membuat mereka terikut

dengan perkembangan dunia teknologi dimana bermain *game online* ini menjadi satu *trend* masa kini. Jika perilaku ini terus-menerus dilakukan di usia remaja akhir, maka akan menimbulkan masalah di kemudian hari. Masalah tersebut bisa berupa gangguan konsep diri, kesulitan dalam akademis, relasi sosial, kesehatan, dan lain-lain. Masalah-masalah tersebut tentunya dapat menghambat perkembangan individu secara optimal (Jessica, 2018).

Hal ini menunjukkan bahwa para *gamer* tidak bisa menahan diri untuk terus menerus bermain *game online* dan tidak mampu untuk mengatur waktu bermain *game online*. Menurut Vollmer, dkk (2014), pemain *game online* memilih untuk bermain *game online* disebabkan beberapa alasan yaitu mencari kesenangan, rekreasi, mengatasi stress, mendapatkan status atau pengakuan dan melarikan diri dari kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil diatas peneliti menjabarkan dari 34 responden di dapatkan prestasi akademik kategori rendah 24 responden (70,6%) dan prestasi akademik kategori sedang sebanyak 10 responden (41.2%) dan tinggi sebanyak 0 responden (0%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki prestasi akademik rendah dalam 24 responden (70,6%).

Prestasi akademik dalam penelitian ini ditunjukkan melalui indeks prestasi akademis. Prestasi akademik mahasiswa yang kecanduan *game online* tergolong baik. Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Suveraniam

(2016) tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik siswa SMA di Kota Medan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang bermain *game online* masuk kedalam kategori sedang. Banyaknya pemain yang termasuk kedalam kategori sedang dapat disebabkan oleh karena seimbangnnya motivasi belajar dengan motivasi bermain *game online*.

Menurut Syah (2015), terdapat dua jenis faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang sangat berkaitan dengan prestasi akademik adalah faktor motivasi. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Potter & Perry, 2011). Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapatkan suatu prestasi atau kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Mood dan konsentrasi adalah suatu komponen yang penting diperlukan untuk aktivitas. Bermain *game online* yang berlebihan dapat mengakibatkan perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. Contohnya adalah tubuh responden ada di ruang kelas namun pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *game online*. Selain itu, minat dan motivasi juga berkurang dimana mahasiswa

malas belajar atau sering membolos kuliah hanya untuk bermain game (Syah, 2015). Semua hal tersebut akan mengganggu pikiran mahasiswa sehingga mempengaruhi prestasi akademik. Namun, apabila motivasi belajar dengan bermain seimbang, maka hal itu tidak akan mengganggu pikiran dan konsentrasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji *Spearman's rho* yaitu sebesar -0.073 hal ini menandakan adanya hubungan yang lemah antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa prodi S1 Keperawatan angkatan VIII di STIKES Jayapura yang mempunyai arah korelasi negatif yaitu semakin tinggi kecanduan *game online* semakin rendah prestasi akademiknya. Hal ini berarti H_0 ditolak atau, yang berarti ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa prodi S1 Keperawatan angkatan VIII di STIKES Jayapura

Semakin tinggi kecanduan individu bermain *game online* maka semakin rendah prestasi yang didapatkannya. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah kecanduan dalam bermain *game online*, maka semakin tinggi prestasi akademiknya. Menurut Nuhan (2016) *game online* adalah salah satu hal yang menghambat proses pencapaian prestasi adalah game, terutama bermain *game online* yang sekarang dapat diakses dengan mudah diberbagai media elektronik.

Kecanduan *game online* adalah suatu kondisi dimana pemain tidak dapat mengontrol diri dalam memainkan game online sehingga

dapat memengaruhi prestasi belajar mereka khususnya mahasiswa, pola perilaku akademis dapat dilihat melalui bagaimana mereka melalaikan kegiatan akademik sehingga berdampak pada hasil akhir berupa indeks prestasi kumulatif yang mereka miliki. Pemain yang kecanduan *game online* akan cenderung mengalami penurunan prestasi akademik. Rendahnya prestasi yang dimiliki mahasiswa pecandu *game online* disebabkan oleh penurunan minat dan motivasi dalam belajar. Selain itu bermain *game online* yang tidak mengenal waktu dapat menyita waktu untuk belajar, bahkan bolos kuliah (Liu & Kuo, 2014).

Prestasi akademik sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa, mahasiswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. *Game online* memiliki dampak positif dan negatif terhadap prestasi, efek ini tergantung kepada motivasi individu itu sendiri untuk menanggulangi dampak yang ditimbulkan oleh bermain *game online*. Tingginya motivasi seseorang bermain *game online* menyebabkan seseorang tersebut mengalami kecanduan. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, *game online*, alkohol, dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis (Syah, 2017).

KESIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi. Hal ini terlihat dari kecanduan game online yang dimiliki responden terbanyak yaitu sedang dan prestasi akademik yang rendah dan untuk

mengatasi kecanduan game online ini ada beberapa cara yang harus dilakukan seperti memiliki niat untuk berubah dan melakukan aktivitas sehari-hari, melakukan banyak hobby yang lebih bermanfaat, dan kurangi budget untuk bermain game.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini. (2018). Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang. , Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Maritim Raja Ali Haji. *Jurnal Pendidikan, Vokasi*
- Asrori. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arif. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online pada Smartphone (*Mobile Online Games*) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013. Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Jurnal Pendidikan, Vokasi*. Diakses Pada 14 Januari 2020.
- Baiti, A. A. (2015). Pengaruh Pengalaman Praktik, Prestasi Belajar Dasar kejuruan dan Dukungan Orang Tua Terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan, Vokasi*. Diakses Pada tanggal 15 Mei 2020.
- Crow. (2013). *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewantari. (2013). *Pengertian Cita-cita*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Elizabeth. (2019). Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa smp di kota bandar lampung tahun 2019. ores.survive@gmail.com. *Jurnal of Health Education*. Diakses pada tanggal 24 Desember 2019.
- Geiser & Studley. (2015). Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*. Vol. 12, No. 5.
- Imanuel. (2019). Pengaruh game onlien terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Universitas Mercu Buana Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Diakses pada tanggal 30 Februari 2021.
- Jap, T., dkk. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *Jurnal Standart*, 8 (4), p.e61098.
- Jessica.(2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA di Kota Medan* (Skripsi Dipublikasikan). Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Kusuma, D. (2015). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan

- Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, (online), Vol 1, No 2, (<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal.pdf>, diakses 18 September 2013).
- Kuss & Griffiths. (2012). E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review; ABI/INFORM Global*. Vol. 15. Diakses pada tanggal 30 Februari 2021.
- Lestari, S. (2016). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), pp.1-16.
- Liu & Kuo. (2014). *Why are adolescent addicted to online gaming? An interview study in Taiwan*. *Cyberpsychology & Behaviour*, vol. 9, 6, 762766
- Notoatmodjo, S. (2011). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nuhan. (2016). Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar pada Anak Kelas IV dan V di SD N Jatinagar Sumedang. *Jurnal Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran*. Diakses pada tanggal 30 Februari 2021.
- STIKES Jayapura. (2020). Buku Panduan Pedoman STIKES Jayapura.
- Potter & Perry. (2011). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. Vol. 12:77-95.
- Rahmat. (2016). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa smp negeri 1 Kuta. *Jurnal Ilmu Keperawatan ISSN:2338-6371*. Wayper25@Yahoo.com. Diakses pada tanggal 12 Mei 2020.
- Sadirman. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. *Jurnal Care Vol 8, No.1 tahun 2013*. Diakses Pada tanggal 15 Mei 2020.
- Sarlito. (2016). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. *Jurnal Ilmu Keperawatan ISSN:2338-6371*. Diakses pada tanggal 15 Mei 2020.
- Santrock. (2012). *Life Span Development*. (Perkembangan Masa Hidup, Jilid 2. Penerjemah

- : Rahmawati & Kuswanti).
Jakarta: Erlangga.
- Sawiji. (2012). *Definisi Prestasi Belajar dan Faktor-faktor Prestasi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Semiawan, C. (2015). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Doctoral dissertation, Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP-UKSW. Jurnal Pendidikan, Vokasi*. Diakses Pada tanggal 15 Mei 2020.
- Slameto. (2012). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah. (2017). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online* [skripsidipublikasikan]. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Scheel, J. (2012). *The Art of Game Design*. USA: Elsevier Inc.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarsono. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suveraniam. (2016). Pengaruh Kecanduan Siswa terhadap game online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa bermain game online) di SMP N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1 (2): (532-544).
- Vollmer., dkk. (2014). Addiction to the Internet and Online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8 (2), 110-124.
- WHO. (2019). Game Online Addiction. *Jurnal: Psychological Review*, 114(4), 843-863.
- Seonmi, Youn. (2017). Lifestyles of Online Gamers: A Psychographics Approach. *Jurnal of American Academy Of Advetising*.
- Young, K. (2012). Addiction to MMORPGs. *Symptom and Treatment Articles. Jurnal Of Education Development*. <http://www.netaddiction.com/>. Diakses pada tanggal 30 Maret 2019.