



# AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies

Journal website: <https://al-afkar.com>

P-ISSN : 2614-4883; E-ISSN : 2614-4905  
<https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i4.1557>

Vol. 7 No. 4 (2024)  
pp. 187-204

## Research Article

# Signifikansi Game Online: Pengaruhnya Terhadap Motivasi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI)

Mauzifa<sup>1</sup>, Siti Husna AINU Syukri<sup>2</sup>, L. Ahmad Didik Meiliyadi<sup>3</sup>, M. Taisir<sup>4</sup>

1. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung; [Zifaanie273@gmail.com](mailto:Zifaanie273@gmail.com) 
2. Universitas Islam Negeri Mataram [ainu\\_syukri@uinmataram.ac.id](mailto:ainu_syukri@uinmataram.ac.id)
3. Universitas Islam Negeri Mataram [laludidik@uinmataram.ac.id](mailto:laludidik@uinmataram.ac.id)
4. Universitas Islam Negeri Mataram [nadyaaistina@gmail.com](mailto:nadyaaistina@gmail.com)



Copyright © 2024 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : July 10, 2024

Revised : August 12, 2024

Accepted : September 24, 2024

Available online : October 06, 2024

**How to Cite:** Mauzifa, Siti Husna AINU Syukri, L. Ahmad Didik Meiliyadi and M. Taisir (2024) "The Significance of Online Games: Their Influence on the Motivation of Islamic Religious Education (PAI) Students", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 7(4), pp. 187-204. doi: 10.31943/afkarjournal.v7i4.1557.

## The Significance of Online Games: Their Influence on the Motivation of Islamic Religious Education (PAI) Students

**Abstract.** This research aims to determine the impact of online games on the learning motivation of students in the Islamic Religious Education (PAI) Study Program at the Mataram State Islamic University (UIN Mataram). The method used is a quantitative method with a positivism approach, which involves numerical data and analysis of phenomena that occur. This type of research is ex post facto, which is carried out empirically and systematically. This research was conducted on third semester students class of 2021 at the PAI UIN Mataram Study Program who played online games. Data was collected using a Likert scale questionnaire to measure the influence of online games on learning motivation, as well as through observation and interviews. The initial hypothesis of the research states that there is a significant influence of online games on the learning motivation of third semester students at the PAI UIN Mataram Study Program. This research is a population study, and data analysis

was carried out using parametric statistical tests from inferential statistics, using simple linear regression to test hypotheses. The results of the regression equation  $Y = 102,223 + (-0,35)X$  show that when variable X (online games) has a value of 0, variable Y (learning motivation) has a value of 102,223. A negative coefficient of -0.35 indicates that every 1% increase in variable X will reduce variable Y by 0.35. This means that the more often students play online games, the more their learning motivation decreases. A significance value of 0.000, which is smaller than 0.05, indicates that the alternative hypothesis is accepted, which means that there is a significant influence of online games on the learning motivation of third semester students at the PAI UIN Mataram Study Program. The correlation value (R) of 0.556 and R Square of 0.31 shows that online games have a 31% influence on learning motivation, while 69% is influenced by other factors.

**Keywords:** Online Games; Motivation to learn; Student

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Universitas Islam Negeri Mataram (UIN Mataram). Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan positivisme, yang melibatkan data numerik dan analisis fenomena yang terjadi. Jenis penelitian ini adalah *ex post facto*, yang dilakukan secara empiris dan sistematis. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester III angkatan 2021 di Prodi PAI UIN Mataram yang bermain game online. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert untuk mengukur pengaruh game online terhadap motivasi belajar, serta melalui observasi dan wawancara. Hipotesis awal penelitian menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan game online terhadap motivasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI UIN Mataram. Penelitian ini merupakan penelitian populasi, dan analisis data dilakukan dengan uji statistik parametrik dari statistik inferensial, menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Hasil persamaan regresi  $Y = 102,223 + (-0,35)X$  menunjukkan bahwa ketika variabel X (game online) bernilai 0, variabel Y (motivasi belajar) bernilai 102,223. Koefisien negatif sebesar -0,35 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1% pada variabel X akan mengurangi variabel Y sebesar 0,35. Ini berarti semakin sering mahasiswa bermain game online, semakin menurun motivasi belajarnya. Nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima, yang berarti ada pengaruh signifikan game online terhadap motivasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI UIN Mataram. Nilai korelasi (R) sebesar 0,556 dan R Square sebesar 0,31 menunjukkan bahwa game online berpengaruh sebesar 31% terhadap motivasi belajar, sementara 69% dipengaruhi oleh faktor lain.

**Kata Kunci:** Game Online; Motivasi Belajar; Mahasiswa

## PENDAHULUAN

Proses perkembangan teknologi dalam kehidupan mengalami kemajuan dari berbagai aspek yang berlangsung dari waktu ke waktu, mencakup bidang teknologi pertanian, industri, hingga era teknologi komunikasi dan informasi. Kemajuan ini tentu membawa berbagai dampak pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, mendorong setiap individu untuk tertarik menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam berbagai bentuk perkembangannya. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih, manusia dituntut untuk menjadi lebih cerdas dan bijaksana dalam menyikapi berbagai aspek media. Harapannya, teknologi dapat meningkatkan intelektualitas serta membuat kehidupan manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya (Setiawan 2018). Berdasarkan hasil riset oleh Cambridge International, Universitas Cambridge Inggris, mengindikasikan bahwa para pelajar di negara Indonesia menggunakan teknologi di ruang kelas lebih banyak dibandingkan dengan negara lain. Pelajar Indonesia

menempati posisi tertinggi secara global (40%) dalam hal penggunaan ruang komputer. Mereka juga berada di posisi kedua dalam penggunaan desktop (54%), setelah Amerika Serikat. Selain itu, lebih dari dua pertiga siswa di Indonesia menggunakan ponsel pintar saat berada di kelas (67%), dan penggunaan ponsel pintar untuk mengerjakan pekerjaan rumah bahkan lebih tinggi, yaitu sekitar 81% (Gusmiyati, Hariyanto, and Zulfakar 2019).

Selain itu, teknologi ini mampu meningkatkan produktifitas dalam proses belajar mengajar, memungkinkan untuk melangsungkan proses belajar dimana saja dan kapanpun, tidak terbatas oleh jarak. Kecondongan terhadap pendidikan indonesia ke depan adalah sebagai berikut: Pendidikan terbuka dengan model pembelajaran jarak jauh (Distance Learning) akan semakin berkembang. Lembaga pendidikan dan pelatihan akan berbagi sumber daya melalui jaringan bersama, sementara perpustakaan dan lembaga pendidikan lainnya, seperti guru dan laboratorium, mengubah perannya sebagai sumber informasi dibandingkan hanya sebagai tempat menyimpan buku. Penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif seperti CD-ROM multimedia secara bertahap menggantikan peran televisi dan radio dalam pendidikan (Gusmiyati et al. 2019). Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat hingga pada saat ini membawa pengaruh yang signifikan terhadap proses maupun hasil pendidikan informal, nonformal, maupun formal, mulai dari tingkat sekolah dasar sampai pendidikan tingkat tinggi.

Dampak negatif dan positif dari pesatnya perkembangan teknologi ini, menjadi pemicu kegagalan dan keberhasilan peserta didik dalam belajar, peserta didik bisa menemukan segudang informasi yang dibutuhkan melalui internet, banyak yang menemukan prestasi dan potensi melalui bidang teknologi ini, salah satunya dibidang pendidikan. Tentu ini menjadi salah satu peluang dan kesempatan, terutama bagi lembaga pendidikan untuk memanfaatkan teknologi ini, dan menjadikannya sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Namun disamping itu, perkembangan teknologi juga menjadi tantangan setiap lembaga pendidikan, bagaimana mampu membawa peserta didik untuk memanfaatkan perkembangan teknologi ini, kearah yang positif. Karna perkembangan teknologi ini, tidak hanya pesat dalam bidang pendidikan saja, namun begitu pesat juga dalam bidang hiburan dan gamers, salah satunya game online. Pada saat ini, muncul dan berkembangnya game berbasis online yang mampu menarik perhatian peserta didik, termasuk pada mahasiswa di perguruan tinggi untuk memainkan game online tersebut. Hal tersebut akan mempengaruhi tingkat optimalisasi dan kreativitas mahasiswa dalam belajar, serta berdampak pada motivasi mereka. Menurut sebuah teori, bermain game online dapat membuat pemainnya sulit berkonsentrasi pada pelajaran atau pekerjaan, bahkan dapat menurunkan motivasi belajar, menyebabkan kemalasan, dan berdampak signifikan pada masalah sosial serta kesehatan pemainnya. Gamers online dapat menjadi kecanduan dan melupakan berbagai hal penting, karena mereka merasa harus terus bermain agar tidak tertinggal oleh pemain lain. Ini dapat menyita waktu mereka selama berjam-jam atau bahkan berhari-hari, membuat mereka sulit beranjak dari monitor hingga lupa makan, minum, dan tidur (Transmawati and Sartika 2019).

Dan pada akhirnya, seluruh dampak tersebut akan mempengaruhi proses pendidikan peserta didik secara komprehensif. Tentu hal ini harus menjadi salah satu fokus perhatian oleh setiap lembaga pendidikan ataupun instansi karena motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong individu (Uno 2019). Motivasi adalah salah satu elemen kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran, istilah tersebut sering digunakan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan seseorang. Para pakar memiliki pandangan yang relevan terkait teori dari motivasi yang memiliki kaitan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan terhadap pemberian arahnya. Secara umum diterima bahwa motivasi manusia didasarkan pada kebutuhan dasar. Motivasi belajar dapat berasal dari faktor internal seperti keinginan dan keinginan untuk sukses, kebutuhan untuk belajar, serta harapan dan impian. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain penghargaan, lingkungan yang mendukung, dan kegiatan yang menyenangkan dan menarik (Rahman 2021)

Menurut laporan Hyper Casual Gaming dari Adjust, unduhan game seluler tumbuh sebesar 75% pada akhir Maret 2020 dibandingkan akhir Maret 2019. Selain itu, waktu bermain pengguna game online meningkat sebesar 47% (Co 2022). Nilai industri game pada tahun 2022 diperkirakan meningkat menjadi 222 miliar dolar. Mesin pertumbuhan utama industri game adalah game seluler. Menurut laporan terbaru dari Data.ai dan IDC, pendapatan industri game seluler tumbuh 3,3 kali lipat dibandingkan industri game konsol dan 3,4 kali lipat dibandingkan industri game PC/Mac (Ellvie Ichlasa Amalia 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa dunia industri game, semakin berlomba-lomba menciptakan sesuatu yang baru, dan tentu ini akan semakin menarik perhatian seluruh masyarakat Indonesia, terutama remaja dan para pelajar/mahasiswa, data tersebut juga menunjukkan bahwa seiring perkembangan teknologi, peminat gamers online semakin meningkat dengan intensitas yang tinggi. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi pendidik dan bagi generasi bangsa Indonesia, karena permasalahan ini, akan menjadi salah satu pemicu rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dan hal ini menjadi tugas bagi seluruh lembaga pendidikan, bagaimana agar proses pembelajaran yang menarik mampu mengambil alih ketertarikan kegemaran peserta didiknya terhadap game online. Salah satunya permasalahan yang serupa terjadi pada sebuah instansi, yakni Universitas Islam Negeri Mataram, Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Universitas Islam Negeri Mataram, yang dikenal sebagai UINMA, adalah salah satu universitas Islam yang berlokasi di provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Instansi ini, memiliki 5 fakultas, salah satunya fakultas tarbiyah dan keguruan (FTK) yang terdiri dari 10 program studi didalamnya, termasuk program studi Pendidikan agama Islam (PRODI PAI). PRODI PAI memiliki akreditasi A sejak tahun 2021, tentu mahasiswa didalamnya juga harus mencerminkan dan memiliki kualitas yang unggul dan selaras dengan kualitas Prodi tersebut. Namun permasalahannya adalah, mahasiswa PAI banyak yang memiliki motivasi yang kurang dalam belajar, dikarenakan banyak sekali mahasiswa PAI yang disibukkan dengan hal-hal diluar akademis, salah satunya bermain game online. Hal ini didasari oleh data yang peneliti kumpulkan melalui observasi awal, dengan wawancara tak terstruktur melalui masing-masing ketua kosma serta individual, peneliti mendapatkan banyak sekali

mahasiswa yang bermain game online, bahkan disetiap kelas pada Setiap jenjang pendidikan memiliki mahasiswa yang bermain game online, dan intensitas bermain game online di kalangan mahasiswa cenderung tinggi secara rata-rata, bahkan tidak sedikit yang menjadi pemain pro player game online (Umam 2022)

Terutama pada angkatan 2021, dengan jumlah siswa 217, dari data yang peneliti dapatkan, ada 66 mahasiswa yg bermain game online dengan intensitas tinggi. Beberapa mahasiswa menjadikan game online sebatas hiburan, ada juga yang menjadikannya sebagai kesenangan, penghargaan, status, hobi, kompetensi bahkan cita-cita yang memicu bermain game dengan intensitas yang tinggi, bahkan hingga kecanduan. Mahasiswa sering mengikuti perlombaan game online yang diadakan oleh komunitas diluar akademis (Ari 2022), karna selain berdampak signifikan dalam bidang pendidikan, melalui game online ini, pemainnya juga bisa menghasilkan uang dan populasitas di dunia maya, bahkan ada yang jadi miliarder karna game online. Hal inilah yang menjadi salah satu motivasi, kenapa banyak mahasiswa yang senang bermain game, karna outputnya tidak hanya sebagai sekedar kepuasan diri, namun bisa dijadikan sebagai peluang untuk mendapatkan keuntungan. Memang, jika kita lihat dari sisi ini, game online tidak hanya memberikan dampak yang negatif, namun kearah yang positif dalam bidang industry dan perekonomian, namun sebaliknya bagi bidang pendidikan, dan hal ini merupakan masalah dan perlu untuk diatasi. Karna ketika mahasiswa lebih memprioritaskan bermain game online dibandingkan akademisnya, maka hal ini akan mengurangi motivasi, hasil dan prestasi belajar mahasiswa.

Secara umum, game online memiliki dampak positif dalam industri ekonomi dan dapat berfungsi sebagai sumber hiburan yang efektif untuk mengurangi stres dan kelelahan. Namun, kehadiran berbagai jenis game online juga membawa dampak negatif, terutama dalam meningkatkan risiko kecanduan bagi para pemain yang terlalu sering memainkannya (Ahmad et al. 2021). Para mahasiswa yang terlalu sering bermain game online dapat mengalami gangguan dalam konsentrasi dan fokus saat belajar, serta menyebabkan mereka menghabiskan waktu belajar mereka untuk bermain game. Hal ini tidak hanya berdampak pada kinerja akademis mereka, tetapi juga dapat berdampak pada aspek sosial dan kesehatan mereka, terutama bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang terlalu sering terlibat dalam aktivitas bermain game online. Semua dampak negatif ini pada dasarnya akan menurunkan motivasi dan efektivitas belajar mahasiswa PAI, karena pencapaian dalam belajar mereka sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi yang mereka miliki. Dalam teori yang dijelaskan oleh Djaali, motivasi merupakan salah satu dari banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar. (Syariffudin 2011). Mahasiswa yang memiliki motivasi diri yang tinggi cenderung meraih prestasi belajar yang tinggi, sementara yang memiliki motivasi rendah kemungkinan prestasinya juga akan rendah. Tingkat motivasi ini menjadi landasan untuk menilai seberapa besar usaha dan semangat mahasiswa dalam belajar dan beraktivitas, yang pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar yang dicapai. Intensitas bermain game online dapat memengaruhi tingkat motivasi belajar mahasiswa, sehingga hal ini bisa menjadi faktor penyebab kecanduan dalam bermain game online.

Pada tahun 2018, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memutuskan bahwa kecanduan game internet, juga dikenal sebagai gangguan perjudian, ditambahkan ke versi terbaru Klasifikasi Statistik Internasional Penyakit (ICD) sebagai gangguan mental. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menggambarkan kecanduan game sebagai "penyakit akibat perilaku adiktif" atau kelainan yang disebabkan oleh perilaku adiktif (Akhbar 2022). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji masalah ini, karena peneliti ingin memahami sejauh mana dampak game online dalam proses pembelajaran mahasiswa dalam belajar, terkhususnya pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Peneliti khawatir bahwa ketergantungan mahasiswa PAI pada game online dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar dan berdampak negatif pada prestasi akademis mereka. Hal ini kontras dengan tujuan Prodi untuk mencapai kualitas unggul dalam pendidikan. Seperti yang disampaikan oleh Ruby Anggara Prata dan Efri Widianti dalam jurnal mereka yang berjudul "Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan", kecanduan game online pada mahasiswa harus diatasi karena dapat mengakibatkan kehilangan kontrol diri, menyebabkan pengurangan waktu yang seharusnya dialokasikan untuk bermain game, dan mengganggu hubungan sosial. Mereka juga menekankan bahwa hal ini dapat mengakibatkan keterbengkalan dalam menjalankan tugas sebagai mahasiswa, yang pada gilirannya dapat berdampak negatif pada kinerja dan akreditasi fakultas. (Anggara and Widianti 2021). Dari ungkapan tersebut, hal yang sama juga akan menjadi permasalahan dan tantangan bagi prodi tersendiri. Maka dari itu peneliti mengangkat masalah ini, agar nantinya penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi serta kajian teoritis yang mendalam mengenai bagaimana pengaruh game online bagi mahasiswa. Dan harapannya, penelitian ini bisa menjadi acuan bagi prodi, untuk mengambil kebijakan yang bisa meminimalisir dampak dan akibat negatif yang akan terjadi terhadap ketergantungan bermain game online pada mahasiswa PAI.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif yang berbasis pada filsafat positivisme, yang menekankan pada pengumpulan data numerik dan fakta empiris yang terkait dengan fenomena yang sedang diteliti. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *ex post facto* yang bersifat empiris dan sistematis. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan penyebaran angket mengenai pengaruh game online terhadap motivasi belajar mahasiswa, dengan melibatkan 66 responden yang merupakan populasi penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan metode statistik parametrik, dengan menguji hipotesis melalui uji regresi linier sederhana. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya, serta dilakukan uji prasyarat dan uji regresi linier sederhana sebagai uji hipotesis untuk menentukan sejauh mana variabel X yakni game online dalam memengaruhi variabel Y yakni motivasi belajar mahasiswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Game online adalah jenis permainan yang tersedia dan dapat diakses melalui internet. Game Online dapat dimainkan di berbagai perangkat, seperti komputer,

laptop, ponsel pintar, dan perangkat lainnya, asalkan perangkat tersebut terhubung dengan internet. Keuntungan utama dari game online adalah fleksibilitasnya dalam hal aksesibilitas dan aksesibilitas. Game online dapat dimainkan oleh siapa pun, tidak terbatas pada usia, latar belakang, atau lokasi geografis tertentu. Ini memungkinkan beragam pemain dari berbagai latar belakang untuk menikmati pengalaman permainan yang sama, game online dapat dimainkan kapan saja, tanpa adanya batasan waktu tertentu. Ini memungkinkan para pemain untuk bermain sesuai dengan jadwal dan preferensi mereka sendiri, baik itu di pagi hari, siang hari, malam hari, atau bahkan larut malam. Game online dapat diakses di mana saja selama ada koneksi internet yang memadai. Hal ini memungkinkan para pemain untuk bermain di rumah, di tempat kerja, di perjalanan, atau di tempat umum lainnya. Kemampuan untuk bermain di mana saja memungkinkan pemain untuk tetap terhubung dengan permainan dan komunitas game online tanpa terikat oleh lokasi fisik tertentu. Selain itu, game online sering kali mendukung mode multiplayer, yang memungkinkan banyak pemain untuk bermain secara bersamaan. Ini menciptakan pengalaman sosial yang lebih dinamis dan interaktif, di mana pemain dapat berinteraksi, berkolaborasi, atau bahkan bersaing satu sama lain dalam permainan yang sama. Dengan demikian, game online tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga menciptakan kesempatan untuk membangun hubungan sosial dan komunitas dalam lingkungan virtual (Zebah 2012). Game online adalah bentuk permainan yang memungkinkan interaksi antara beberapa pemain secara bersamaan melalui jaringan internet, pemain tidak hanya bermain melawan komputer atau AI, tetapi juga melawan atau berkolaborasi dengan pemain lain yang terhubung ke dalam permainan. Dengan menggunakan koneksi internet, pemain dapat terhubung ke server game yang memfasilitasi interaksi antar pemain. Hal ini memungkinkan untuk berbagai jenis permainan, mulai dari game aksi dan petualangan hingga game strategi dan olahraga, yang dimainkan secara bersama-sama oleh pemain dari berbagai lokasi geografis. Keberadaan mode multiplayer ini menciptakan pengalaman bermain yang lebih dinamis, menarik, dan sosial bagi para pemainnya (Ondang, Moku, and Goni 2020). Menurut Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, terdapat empat aspek atau indikator yang mengukur intensitas atau kecanduan game online. Keempat aspek tersebut adalah (Wardani 2018):

- a) Compulsion adalah keinginan yang kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu secara berulang-ulang dan terus-menerus. Dalam konteks kecanduan game online, compulsion mengacu pada dorongan yang sangat kuat untuk terus bermain game online tanpa henti.
- b) Withdrawal merujuk pada upaya untuk menjauhkan diri atau menarik diri dari suatu hal. Dalam kasus kecanduan game online, withdrawal mencerminkan ketidakmampuan atau kesulitan seseorang untuk menghentikan atau menjauhkan diri dari aktivitas yang terkait dengan game online.
- c) Tolerance mengacu pada peningkatan kebutuhan atau penggunaan terhadap suatu hal untuk mencapai efek yang sama seperti sebelumnya. Dalam konteks kecanduan game online, tolerance bisa berarti bahwa seseorang membutuhkan waktu bermain yang lebih lama atau intensitas yang lebih tinggi untuk merasakan kepuasan yang sama seperti sebelumnya.

d) Masalah interpersonal dan kesehatan merujuk pada konsekuensi negatif dari kecanduan game online terhadap hubungan interpersonal dan kesehatan seseorang. Pecandu game online cenderung mengabaikan interaksi sosial dan kesehatan mereka karena terlalu terfokus pada permainan, yang dapat menyebabkan masalah dalam hubungan dengan orang lain dan masalah kesehatan seperti kurangnya tidur, kurangnya kebersihan, dan pola makan yang tidak teratur.

Motivasi belajar merupakan keinginan atau motivasi yang menjadi pemicu semangat belajar seseorang. Itu bisa datang dari dalam diri atau dari luar, dan mendorong seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan (Sanjaya 2008). Indikator motivasi belajar sebagai berikut (Sardiman 2018):

1. Tekun menghadapi tugas, Gigih dalam menyelesaikan pekerjaan menggambarkan kemampuan seseorang untuk terus bekerja tanpa henti dan tanpa berhenti sebelum menyelesaikan tugas yang diberikan. Mereka tidak mudah terpengaruh oleh hambatan atau kesulitan yang mungkin muncul selama proses kerja.
2. Ulet menghadapi kesulitan, Bertekun dalam mengatasi kesulitan menunjukkan bahwa seseorang tidak mudah putus asa saat menghadapi tantangan atau rintangan. Mereka tidak memerlukan motivasi eksternal untuk mencapai hasil terbaik dalam pekerjaan mereka, dan tidak mudah puas dengan pencapaian yang telah mereka raih.
3. Menunjukkan minat dalam beragam permasalahan, mencerminkan minat seseorang dalam isu-isu penting dan kompleks seperti agama, politik, ekonomi, keadilan, dan lain-lain. Dalam arti tertarik untuk memahami dan berkontribusi dalam pemecahan masalah-masalah ini dalam masyarakat.
4. Lebih suka bekerja secara mandiri menandakan bahwa seseorang lebih nyaman dan efektif saat bekerja sendiri, tanpa perlu tergantung pada bantuan atau kerjasama dari orang lain.
5. Merasa lebih cepat bosan dari biasanya dengan tugas-tugas yang bersifat rutin menunjukkan bahwa seseorang membutuhkan variasi dan tantangan dalam pekerjaan mereka. Mereka tidak merasa terstimulasi atau terinspirasi oleh tugas-tugas yang monoton atau mekanis.
6. Mampu mempertahankan pendapatnya ketika yakin dengan sesuatu menunjukkan bahwa seseorang memiliki kepercayaan diri dan ketegasan dalam keyakinan mereka. Dalam arti tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain dan dapat secara tegas mempertahankan pandangan mereka sendiri.
7. Tidak mudah mengubah keyakinannya menandakan bahwa seseorang memiliki keyakinan yang kuat dan stabil. Mereka cenderung mempertahankan keyakinan mereka meskipun ada tekanan atau pendapat yang bertentangan.
8. Senang mencari dan menyelesaikan masalah serta tantangan menggambarkan kecenderungan seseorang untuk mencari situasi atau pekerjaan yang menantang dan memerlukan pemecahan masalah. Mereka merasa puas ketika berhasil menyelesaikan masalah atau tantangan yang dihadapi.

Dalam sebuah proses pembelajaran, tentunya ketercapaian dan hasil pembelajaran menjadi suatu acuan untuk bisa menentukan keberhasilan dari tujuan

pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tentunya, kesuksesan dalam pencapaian hasil belajar sangat bergantung pada proses pembelajaran yang efektif. Namun, ketika proses pembelajaran terganggu dan tidak mencapai potensi maksimal karena gangguan konsentrasi, kurangnya fokus, serta waktu yang tercuri oleh aktivitas lain, hal tersebut dapat menjadi penyebab rendahnya pencapaian belajar para peserta didik. Salah satu faktor utama yang dapat mengurangi motivasi belajar adalah gangguan dari aktivitas lain yang mengambil perhatian peserta didik, di antaranya adalah permainan, khususnya game online. Kecanduan game online dapat menghasilkan perilaku malas terhadap belajar, yang pada akhirnya akan berdampak negatif pada pencapaian akademis siswa. Pentingnya prestasi akademis sebagai ukuran seberapa baik seorang siswa dalam memahami materi pembelajaran tidak bisa diabaikan. Prestasi ini melibatkan berbagai aspek, mulai dari kemampuan kognitif, afektif, hingga psikomotorik. Oleh karena itu, kecanduan game online dapat mengganggu seluruh proses pembelajaran siswa, menghambat kemampuan mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal, dan pada akhirnya mempengaruhi penilaian kinerja akademis mereka (Aprilia, Juminto, and Hidayati 2021).

Tingkat kecanduan dalam bermain game online pada mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di UIN Mataram dapat diuraikan sebagai berikut: Dari total responden, sebanyak 25,75% berada pada kategori tinggi (7,57%) dan sangat tinggi (18,18%). Ini berarti sebagian kecil dari mahasiswa memiliki tingkat kecanduan yang signifikan terhadap game online. Hal ini tercermin dari persentase yang relatif tinggi dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Sementara itu, mayoritas responden, yaitu sebanyak 74,25%, berada pada kategori rendah (16,67%) dan sangat rendah (57,58%). Ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa cenderung memiliki tingkat kecanduan yang rendah dalam bermain game online. Persentase yang tinggi dalam kategori rendah dan sangat rendah menandakan bahwa mayoritas mahasiswa tidak memiliki kecenderungan kuat untuk kecanduan game online. Dengan demikian, hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa PAI di UIN Mataram memiliki kontrol yang baik terhadap aktivitas bermain game online mereka, dengan sebagian kecil dari mereka yang mungkin memiliki tingkat kecanduan yang lebih tinggi. Hal ini penting untuk diperhatikan dalam merencanakan strategi pendekatan untuk mengelola penggunaan game online di kalangan mahasiswa PAI guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kesejahteraan akademik mereka.

**Gambar 1:** Tingkat Kecanduan Game Online Mahasiswa PAI



Adapun tingkat motivasi mahasiswa belajar mahasiswa, dari total responden, sebanyak 72,73% berada pada kategori sangat rendah (60,61%) dan rendah (12,12%). Ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa yang bermain game online memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Persentase yang tinggi dalam kategori sangat rendah menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka memiliki motivasi belajar yang sangat minim. Sementara itu, sebanyak 27,27% berada pada kategori sangat tinggi (15,15%) dan tinggi (12,12%). Ini menunjukkan bahwa sebagian kecil dari mahasiswa yang bermain game online memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi atau sangat tinggi. Meskipun persentase ini lebih rendah dibandingkan dengan yang memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah, namun hal ini menunjukkan bahwa masih ada sebagian mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi meskipun mereka bermain game online. Dengan demikian, hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa yang bermain game online cenderung memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Ini merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan strategi untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengelola penggunaan game online di kalangan mahasiswa guna mencapai hasil belajar yang lebih baik.

**Gambar 2:** Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa PAI



Rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kecenderungan untuk menjadi malas dalam belajar, terutama jika mahasiswa juga menghabiskan waktu yang banyak dalam bermain game online. Hal ini terbukti dari hasil analisis regresi dengan persamaan  $Y = 102.223 + (-0.35) X$ , di mana Y merupakan variabel motivasi belajar dan X merupakan variabel bermain game online. Nilai konstanta (a) adalah 102.223, yang mengindikasikan bahwa ketika variabel X (bermain game online) bernilai 0, maka variabel Y (motivasi belajar) akan memiliki nilai sebesar 102.223. Artinya, jika seorang mahasiswa tidak bermain game online ( $X = 0$ ), maka motivasi belajarnya (Y) akan tinggi, yaitu sebesar 102.223. Namun, ketika mahasiswa mulai bermain game online (X meningkat), nilai motivasi belajarnya akan menurun seiring dengan koefisien regresi (-0.35). Ini menunjukkan bahwa motivasi mahasiswa semakin rendah, jika mahasiswa menggunakan waktunya lebih banyak dalam bermain game. Dengan demikian, terdapat hubungan negatif antara bermain game online dan motivasi belajar, di mana semakin sering bermain game online, semakin rendah pula motivasi belajar mahasiswa. Hal ini memperkuat argumen bahwa aktivitas bermain game online dapat menjadi faktor yang mengurangi dorongan mahasiswa dalam belajar.

**Tabel 1.** Hasil Uji Regresi

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	102.223	5.081		20.117	.000
	Game Online	-.350	.065	-.556	-5.358	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Analisis regresi adalah teknik statistik yang digunakan untuk memahami hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam hal ini variabel X adalah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, sementara variabel Y adalah tingkat motivasi belajar mahasiswa. Dalam analisis regresi yang dilakukan, nilai koefisien regresi untuk variabel X adalah -0.35. Nilai negatif ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game online (X) dan motivasi belajar mahasiswa (Y). Artinya, jika motivasi mahasiswa rendah, maka waktu yang di gunakan dalam bermain game online semakin banyak.

Lebih lanjut, jika kita menginterpretasikan nilai koefisien tersebut, setiap penambahan skor 1% pada variabel x (bermain game online) akan mengakibatkan penurunan sebesar -0.35 pada variabel Y (motivasi belajar). Ini berarti bahwa semakin sering atau lama mahasiswa bermain game online, semakin besar penurunan dalam tingkat motivasi belajar mereka. Dengan demikian, arah pengaruh variabel X (bermain game online) terhadap variabel Y (motivasi belajar) adalah negatif. Dalam konteks ini, semakin tinggi frekuensi atau intensitas bermain game online, semakin besar penurunan motivasi belajar yang dialami oleh mahasiswa. Oleh karena itu, hasil analisis regresi ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Adapun hasil uji hipotesis, dengan hipotesis awal yang menyatakan bahwa "Game online memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di UIN Mataram", hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai Sig sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di UIN Mataram. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bermain game online memang memiliki pengaruh yang nyata terhadap motivasi belajar mahasiswa. Dengan demikian, hipotesis awal penelitian dapat diterima, yang menegaskan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain game online dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di UIN Mataram.

**Tabel 2.** Hasil Uji Hipotesis

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2211.215	1	2211.215	28.704	.000 <sup>b</sup>
	Residual	4930.315	64	77.036		
	Total	7141.530	65			
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						
b. Predictors: (Constant), Game Online						

Nilai korelasi/hubungan <sup>®</sup> antara bermain game online dan motivasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI di UIN Mataram sebesar 0,556. Nilai ini mengungkapkan bahwa adanya hubungan positif yang cukup kuat antara kedua variabel tersebut. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan atau frekuensi bermain game online, semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar mahasiswa. Selanjutnya, hasil determinasi regresi menunjukkan bahwa sebesar 31% variasi dalam motivasi belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel bermain game online. Ini berarti sekitar sepertiga dari variasi dalam motivasi belajar mahasiswa dapat dikaitkan dengan kecanduan atau intensitas bermain game online. Namun, sisanya sebesar 69% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor-faktor ini mungkin termasuk aspek-aspek seperti dukungan sosial, gaya belajar, lingkungan belajar, dan faktor-faktor pribadi lainnya. Dengan demikian, meskipun game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa, terdapat juga faktor-faktor lain di luar game online yang memengaruhi motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, dalam merancang strategi pendidikan yang efektif, penting untuk mempertimbangkan semua faktor yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa, bukan hanya sebatas aktivitas bermain game online.

**Tabel 3.** Hasil Uji Korelasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.556 <sup>a</sup>	.310	.299	8.777
a. Predictors: (Constant), Game Online				

Berdasarkan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada di Program Studi Pendidikan Agama Islam (Prodi PAI) menunjukkan bahwa mahasiswa yang bermain game online dengan intensitas tinggi cenderung mengalami ketergantungan terhadap permainan tersebut (kecanduan). Ketergantungan ini berdampak negatif pada motivasi belajar mahasiswa, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil belajar mereka. Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa motivasi, mahasiswa akan sulit untuk berkonsentrasi dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa salah satu dampak bermain game online adalah kesulitan dalam berkonsentrasi pada pelajaran atau pekerjaan. Mahasiswa yang kecanduan game online sering kali menghabiskan banyak waktu dan energi untuk bermain, sehingga mereka menjadi malas dan tidak memiliki motivasi untuk belajar. Akibatnya, prestasi akademik mereka menurun karena kurangnya perhatian dan usaha yang mereka curahkan pada kegiatan belajar. Dengan demikian, ketergantungan pada game online tidak hanya mengganggu keseimbangan waktu mahasiswa, tetapi juga merusak proses pembelajaran mereka secara keseluruhan. (Transmawati and Sartika 2019).

Game online berdampak signifikan pada perilaku mahasiswa, membuat mereka menjadi malas mengerjakan tugas dan sering terlambat masuk kelas. Ketergantungan pada game online sering kali mengakibatkan mahasiswa menghabiskan waktu berjam-jam bermain, yang seharusnya bisa digunakan untuk menyelesaikan tugas akademik. Akibatnya, mereka cenderung menunda pekerjaan dan bahkan mengabaikan tanggung jawab akademik mereka. Selain itu, kebiasaan bermain game hingga larut malam menyebabkan mereka kurang tidur dan sering terlambat masuk kelas, yang mengganggu rutinitas harian serta kedisiplinan mereka. Dampak negatif game online juga terlihat pada kesehatan fisik dan mental mahasiswa. Secara fisik, duduk dalam waktu lama di depan layar menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti gangguan mata, sakit punggung, dan obesitas karena kurangnya aktivitas fisik. Kurangnya waktu tidur juga menurunkan kualitas kesehatan secara keseluruhan. Dari segi kesehatan mental, ketergantungan pada game online dapat memicu gangguan mental seperti kecemasan, depresi, dan gangguan perhatian. Tekanan untuk terus bermain dan menang dalam game menambah tingkat stres dan kecemasan. Lebih jauh, ketergantungan ini menghambat proses pendewasaan diri karena mahasiswa tidak belajar mengelola waktu dengan baik dan kurang berkembang dalam keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Prestasi belajar mereka juga

terganggu karena waktu dan energi yang seharusnya digunakan untuk belajar dialihkan untuk bermain game, sehingga nilai akademik mereka menurun dan kemampuan konsentrasi selama pelajaran terganggu. Terakhir, mahasiswa yang terlalu fokus pada game online cenderung mengisolasi diri dari lingkungan sosial mereka, lebih memilih interaksi virtual dalam game daripada berinteraksi langsung dengan teman dan keluarga, yang berakibat pada menurunnya kemampuan komunikasi dan hubungan interpersonal yang efektif. (Dhamayanthie 2020).

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nisrinafatin pada tahun 2020 dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa". Penelitian ini menemukan bahwa game online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Siswa yang menghabiskan banyak waktu bermain game online cenderung mengalami penurunan dalam semangat dan minat belajar. Mereka lebih mudah teralihkan perhatiannya dan sering kali menunda atau mengabaikan tugas-tugas akademik mereka. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya prestasi akademik karena kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar. Temuan Nisrinafatin sejalan dengan hasil penelitian di Prodi PAI, yang menunjukkan bahwa mahasiswa yang bermain game online dengan intensitas tinggi juga mengalami penurunan motivasi belajar, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka secara negatif. Kedua penelitian ini menegaskan bahwa kecanduan game online dapat merusak fokus dan dedikasi yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan akademik. (Nisrinafatin 2020). Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian serupa yang dilakukan oleh Rahyuni, Muhammad Yunus, dan Sundari Hamid pada tahun 2021 dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa game online memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain game online cenderung mengalami penurunan motivasi dalam proses belajar mereka. Selain itu, penelitian tersebut juga menegaskan bahwa tidak ada pengaruh positif yang signifikan dari game online terhadap motivasi belajar maupun prestasi belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game online tidak menghasilkan peningkatan dalam semangat belajar atau pencapaian akademik siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya dan menegaskan bahwa adopsi yang berlebihan terhadap game online dapat mengganggu fokus dan dedikasi siswa terhadap pendidikan mereka. (Rahyuni, Yunus, and Hamid 2021).

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha pada tahun 2021 dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online dengan motivasi belajar peserta didik. Hal ini menegaskan bahwa adopsi game online oleh peserta didik dapat mempengaruhi tingkat motivasi mereka dalam belajar. Dengan kata lain, semakin besar intensitas bermain game online, semakin besar pula kemungkinan terjadinya penurunan motivasi belajar. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa game

online memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memantau dan mengelola penggunaan game online oleh peserta didik agar tidak mengganggu semangat dan fokus mereka dalam mengejar prestasi akademik. (Fariha 2021). Selain menimbulkan dampak negatif pada prestasi akademik, hasil penelitian yang dilakukan oleh Aloysius Bagas Pradipta dan rekan-rekannya menyoroti bahwa penggunaan game online juga berdampak negatif pada interaksi sosial para pemainnya. Temuan ini menegaskan bahwa semakin intensif seseorang bermain game online, semakin terbatas interaksi sosialnya dengan orang lain di dunia nyata. Hal ini bisa menyebabkan isolasi sosial, di mana pemain lebih memilih untuk berinteraksi dengan karakter dalam game daripada berhubungan dengan teman atau keluarga secara langsung. Dengan demikian, game online tidak hanya mengganggu aspek akademis, tetapi juga menghambat kemampuan individu untuk berinteraksi secara sosial dalam kehidupan sehari-hari (Pradipta et al. 2019). Penelitian-penelitian sebelumnya telah secara konsisten menunjukkan bahwa game online memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terbaru yang dilakukan pada mahasiswa angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di UIN Mataram. Hasil penelitian tersebut secara tegas menegaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan negatif antara game online dengan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin intensif penggunaan game online, semakin rendah motivasi belajar mahasiswa. Implikasinya, penggunaan game online yang berlebihan dapat mengganggu fokus dan semangat mahasiswa dalam mengejar prestasi akademik, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya pengelolaan waktu dan pengendalian penggunaan game online di kalangan mahasiswa agar dapat mempertahankan motivasi belajar yang tinggi dan meraih kesuksesan akademik yang lebih baik.

Dari hasil penelitian ini, kita memahami bahwa kecanduan bermain game online membawa dampak negatif yang signifikan. Aktivitas yang berlebihan dalam bermain game online cenderung mengurangi perhatian terhadap kegiatan sosial, sehingga pemain menjadi kurang aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, kecanduan ini juga menyebabkan kehilangan kendali terhadap waktu, di mana pemain sering kali tidak menyadari berapa lama waktu yang telah dihabiskan untuk bermain game. Hal ini berdampak pada menurunnya motivasi dan prestasi akademik, karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau aktivitas produktif lainnya menjadi tercurahkan pada bermain game. Lebih jauh, kecanduan game online merusak relasi sosial, keuangan, kesehatan, dan fungsi kehidupan lainnya yang penting. Pemain mungkin mengalami isolasi sosial, kesulitan dalam mengatur keuangan, serta masalah kesehatan fisik dan mental akibat gaya hidup yang kurang sehat. Bahaya utama dari kecanduan ini adalah investasi waktu yang berlebihan dalam bermain game, yang mengganggu keseimbangan dan rutinitas harian, serta menghambat kemajuan dan pertumbuhan individu secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi individu yang terlibat dalam aktivitas bermain game online untuk memperhatikan batas-batas waktu dan menjaga keseimbangan antara

kehidupan virtual dan kehidupan nyata.(Nofriady 2019). Dampak dari kecanduan game online ini memang tidak dapat kita lihat secara langsung perubahannya dari perilaku mahasiswa dan bagi yang memainkannya, akan tetapi dampak tersebut dapat dirasakan oleh psikologi pemainnya, sehingga akan menimbulkan dampak juga terhadap berbagai aspek kehidupannya, bahkan bisa saja menjadi contoh yang kurang tepat jika ditiru oleh anak-anak disekitarnya. Game online dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dialami oleh anak pada tahap perkembangannya. Ketergantungan pada game online akan mempengaruhi motivasi belajar anak, yang pada akhirnya mengurangi waktu yang seharusnya mereka habiskan untuk belajar. (Ali, Dwikurnaningsih, and Setyorini 2019).

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, terkuak bahwa game online memiliki dampak yang sangat penting dalam menurunkan motivasi belajar, sejalan dengan teori yang telah dipaparkan sebelumnya oleh Transmawati dan Sartika pada tahun 2019 (Transmawati and Sartika 2019) Dampak negatif ini dapat diuraikan dalam beberapa aspek yang mencakup pengaruh kecanduan, penurunan kebugaran fisik, kurangnya interaksi sosial, kesulitan dalam berekspresi dan berinteraksi, tekanan psikologis, dan penurunan konsentrasi.

- a) game online cenderung memicu ketergantungan yang dalam, membuat pemainnya lupa akan segala hal lain dalam hidup. Keterlibatan yang intens dalam permainan dapat mengakibatkan pemain lebih banyak menggunakan waktu sekian jam, bahkan berhari-hari di depan layar, seringkali mengabaikan kebutuhan mendasar seperti makan, minum, dan istirahat.
- b) Aktivitas bermain game online yang berkelanjutan dapat menurunkan kebugaran fisik. Kebanyakan pemain cenderung duduk dalam waktu yang lama dan terpapar radiasi layar, yang berpotensi merusak kesehatan fisik mereka.
- c) Kesibukan dalam bermain game online seringkali mengurangi interaksi sosial pemainnya. Pemain cenderung merasa tidak membutuhkan kehadiran orang lain di sekitarnya, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan isolasi sosial dan kesulitan dalam bersosialisasi dengan masyarakat.
- d) Interaksi dalam game online umumnya bersifat satu arah, yang dapat menyulitkan pemain dalam berekspresi dan berinteraksi secara nyata dengan orang lain di dunia nyata.
- e) Tekanan psikologis yang dirasakan ketika mengalami kekalahan berulang dalam permainan dapat menyebabkan stres, yang pada gilirannya dapat merusak kesehatan mental dan fisik pemain, termasuk kesehatan mata dan saraf.
- f) Kebiasaan bermain game online dapat menyulitkan pemain dalam berkonsentrasi pada pelajaran atau pekerjaan, serta menurunkan motivasi belajar dan memicu sikap malas. Ini dapat mengganggu kemajuan akademik dan produktivitas secara keseluruhan.

Hasil uji regresi linier yang dilakukan dalam penelitian ini mengonfirmasi kesesuaian antara teori dan temuan empiris, menegaskan bahwa game online memiliki dampak yang signifikan dalam menurunkan dorongan atau motivasi belajar terhadap mahasiswa pengguna game online pada Program Studi (Prodi) Pendidikan

Agama Islam (PAI) di UIN Mataram angkatan 2021. Dengan demikian, pemahaman akan dampak negatif game online ini sangat penting dalam mengelola waktu dan aktivitas mahasiswa agar dapat mencapai potensi akademik dan sosial yang lebih optimal.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dari analisis data diatas, menunjukkan bahwa persamaan regresi yang diperoleh adalah  $Y = 102.223 + (-0,35) X$ . Nilai konstanta (a) sebesar 102.223 menunjukkan bahwa ketika mahasiswa tidak bermain game online, motivasi belajar mereka akan tinggi, yaitu bernilai 102.223. Nilai koefisien regresi variabel X yang bernilai negatif (-0,35) menunjukkan bahwa arah pengaruh variabel X (game online) terhadap variabel Y (motivasi belajar) adalah negatif. Ini berarti bahwa semakin sering mahasiswa bermain game online, semakin menurun motivasi belajar mereka. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh, yaitu  $0,000 < 0,05$ , hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari game online terhadap motivasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI UIN Mataram. Nilai korelasi (R) sebesar 0,556 mengindikasikan bahwa terdapat suatu hubungan yang cukup kuat antara game online dan motivasi belajar. Sementara itu, nilai R Square sebesar 0,31 memberikan keterangan bahwa sebesar 31% variasi dalam motivasi belajar dapat dijelaskan oleh variabel game online, sementara sisanya, yaitu 69%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Shieva Nur Azizah, Siti Latipah, Elang Wibisana, and Siska Ainun Nisa. 2021. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA X." *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia* 5 Nomor 1:31-32.
- Akhbar, Hairil. 2022. "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu." *Community Engagement & Emergence Journal* 1 Nomor 2:43-44.
- Ali, Zulfikar, Yari Dwikurnaningsih, and Setyorini. 2019. "Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019." *Jurnal Ilmiah Pendidikan X* Nomor 1:10.
- Anggara, Rubby, and Erfri Widianti. 2021. "Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan." *Journal Of Nursing Care* 3 Nomor 2:117.
- Aprilia, Mega, Juminto, and Umi Hidayati. 2021. "PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINETERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN PERBANKAN DASAR SISWA KELAS X DI SMK PGRI 2 NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2020/2021." *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN EKONOMI* 3 NO 1:4.
- Ari. 2022. "Hasil Wawancara."
- Co, Tempo. 2022. "Kecanduan Game Online Di Masa Pandemi Waspada Gaming Disorder." <https://www.teras.id/iptek/pat-2/270155/Kecanduan-Game-Online-Di-Masa-Pandemi-Waspada-Gaming-Disorder> 1.
- Dhamayanthie, Indah. 2020. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa

- Akamigas Balongan.” *Jurnal Rekayasa, Teknologi Dan Sains* 4 Nomor 1:15.
- Ellvie Ichlasa Amalia. 2022. “Laporan Terbaru Dari Data.Ai Dan IDC Tentang Perkiraan Industri Game Di 2022.” <https://Hybrid.Co.Id/Post/Perkiraan-Industri-Game-Di-2022> 1.
- Fariha, Amalia Nur. 2021. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allahumul Huda.”
- Gusmiyati, Dedi Hariyanto, and Zulfakar. 2019. “Pendidikan Berbasis Teknologi, Permasalahan Dan Tantangannya.” Pp. 1–2 in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Palembang.
- Nisrinafatin. 2020. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi Nonformal* Nomor 1:115.
- Nofriady, Eryzal. 2019. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya.” *Jurnal Buletin Psikologi* 27 Nomor 2:3.
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Mokal, and Shirley Y. V. I. Goni. 2020. “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat.” *Jurnal Holisti* 13 Nomor 2:2.
- Pradipta, Aloysius Bagas, Marindah Ulfa, Leonardo Alexander, Hema M. Sirait, and Alexander J. Danny. 2019. “Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY).” *Jurnal Means* 4 Nomor 1:2.
- Rahman, Sunarti. 2021. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” Pp. 3–4 in *prosiding deminar nasional Pendidikan dasar, Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0. Gorontalo*.
- Rahyuni, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid. 2021. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.” *Jurnal Of Education* Nomor 1:56.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta.
- Sardiman. 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok.
- Setiawan, Daryanto. 2018. “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya.” *Jurnal Simbolika* 4 Nomor 1:63.
- Syariffudin, Ahmad. 2011. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.” *Jurnal Ta’dib XVI* Nomor:13.
- Transmawati, Mustika, and Widya Sartika. 2019. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja.” P. 6 in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Prasarjana Universitas PGRI Palembang*. Palembang.
- Umam, Hadil. 2022. “Hasil Wawancara.”
- Uno, Hamzah B. 2019. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya “Analisis Dibidang Pendidikan.”*
- Wardani, Rischa Pramudia Trisnani Silvia Yulia. 2018. *Stop Kecanduan Game Online*. Jawa Timur.
- Zebah, Aji Chandra. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta.