

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PROGRAM STUDI SOSIOLOGI PADA UNIVERSITAS TERBUKA KOTA SEMARANG TAHUN 2024

Rico Rizaldy¹, Dany Miftahul Ula²

Universitas Terbuka¹, Universitas Insan Budi Utomo²

ABSTRAK

ARTICLE INFO

Article history:

Received Juni 2024

Revised Juni 2024

Accepted Juni 2024

Available online Juni 2024

Kata kunci: Akademik, Game, Mahasiswa, Online, Prestasi



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2023 by Author. Published by Triwikrama

Kecanduan game online dapat menyebabkan mahasiswa mengalami kecanduan, menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain game, dan mengabaikan tugas akademik. Hal ini dapat berdampak pada prestasi akademik yang kurang memuaskan. Selain itu, game online juga dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa, sehingga mereka menjadi kurang motivasi untuk belajar dan meningkatkan prestasi akademik. Tujuan penelitian ini

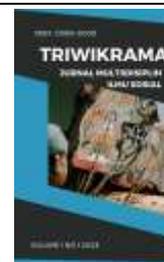
untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi akademik mahasiswa program studi Sosiologi pada universitas terbuka tahun 2024. Penelitian menggunakan metode kuantitatif, teknik pengumpulan dengan metode kuesioner. Teknik sampling dengansimple randomsampling, berdasarkan perhitungan rumus slovin, jumlah sampel di dalam penelitian ini 82 mahasiswa program studi sosiologi Universitas Terbuka kota Semarang

tahun 2024. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana, hasil penelitian menyimpulkan game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa program studi sosiologi universitas Terbuka di kota Semarang, dengan kemampuan prediksi 77,3%, sedangkan sisanya sebesar 22,7% prestasi akademik mahasiswa program studi sosiologi universitas Terbuka di kota Semarang dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti di dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Akademik, Game, Mahasiswa, Online, Prestasi

ABSTRACT

Addiction to online games can cause students to become addicted, spend a lot of time playing games, and neglect academic assignments. This can have an impact on academic achievement that is less than satisfactory. Apart from that, online games can also affect students' learning motivation, so that they become less motivated to study and improve academic achievement. The aim of this research is to determine the effect of online games on the academic achievement of Sociology study program students at open universities in 2024. The research uses quantitative methods, collecting techniques using questionnaire methods. The sampling



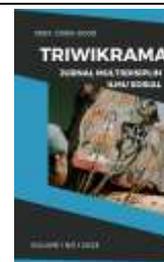
technique was simple random sampling, based on the Slovin formula calculation, the number of samples in this study was 82 students of the Semarang Open University sociology study program in 2024. Data analysis used simple linear regression, the results of the study concluded that online games had a negative and significant effect on student academic achievement Open University sociology study program in the city of Semarang, with a predictive ability of 77.3%, while the remaining 22.7% of students' academic achievement in the Open University sociology study program in the city of Semarang is influenced by other factors not examined in this research.

Keywords: *Academic, Achievement, Games, Online, Student*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah integral dengan zaman yang sedang berlangsung. Media digital dan internet adalah salah satu jenis teknologi yang sangat populer di kalangan masyarakat. Balita dan remaja juga mampu menggunakan teknologi ini dengan sangat baik, tidak kalah dengan orang dewasa. Tanpa disadari, manusia saat ini, kita menjalani kehidupan dalam dua realitas yang berbeda: dunia fisik dan dunia maya media sosial. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi informasi memiliki kemampuan untuk memperluas dan menciptakan ruang bagi masyarakat secara global. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, kemajuan teknologi memiliki pengaruh yang sangat penting pada pola hidup manusia, terutama pada remaja yang sedang mengalami proses eksplorasi identitas saat berada dalam fase peralihan dari masa kecil menuju kedewasaan. Remaja merupakan individu yang sangat tertarik dan bersemangat mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Kehidupan pelajar juga sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi ini, terutama dalam konteks pandemi yang sedang berlangsung. Untuk dapat mengikuti proses pembelajaran online, pelajar membutuhkan teknologi seperti komputer atau smartphone (Ramadhan, 2023).

Pengembangan game online dimulai pada tahun 1950-an di beberapa institusi terkemuka seperti University of Manchester, University of Cambridge, University of Pennsylvania, dan Princeton University. Pada awalnya, game diciptakan sebagai sarana hiburan sehari-hari. Game-video awalnya dikelompokkan menjadi tiga kategori utama: program latihan dan pendidikan, program penelitian, dan program demonstrasi yang bertujuan untuk menghibur masyarakat. Salah satu contoh awal dari game yang menghibur masyarakat adalah Tennis For

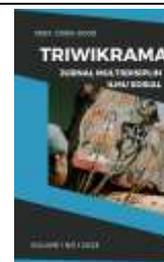


Two, yang dikembangkan oleh William Higinbotham dan dibuat oleh Robert Dvorak di Perpustakaan Nasional Beethoven pada tahun 1958 (Gregory, 2018).

Permainan daring memiliki dampak yang cukup kuat dalam menciptakan perubahan. Permainan daring merupakan program komputer yang menggunakan koneksi internet untuk bermain. Mereka dapat diakses di mana saja, kapan saja, baik secara individu maupun dalam kelompok, dan dapat dimainkan bersama-sama oleh pemain dari berbagai belahan dunia. Permainan ini menampilkan berbagai gambar menarik yang didukung oleh teknologi komputer. Istilah "game online" sendiri berasal dari istilah pendek "iMMORPG," yaitu "Massively Multiplayer Online Role-Playing Game." MMORPG adalah jenis permainan peran yang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh ribuan pemain di seluruh dunia, memiliki fitur multipemain, dan terhubung ke server melalui internet. Para peserta dalam permainan ini berperan layaknya karakter dalam permainan peran. MMORPG menawarkan berbagai tantangan dan kesempatan kepada pemain untuk meningkatkan keterampilan karakter yang mereka mainkan (Ramadhan, 2023).

Game online adalah jenis permainan komputer yang memfasilitasi partisipasi beberapa pemain secara bersamaan melalui jaringan internet. Dalam game ini, terdapat interaksi antar pemain yang bertujuan untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan memperoleh skor tertinggi di dalam lingkungan virtual partisipasi dari beberapa pemain secara simultan melalui koneksi internet. Mereka didasarkan pada jaringan yang mengizinkan interaksi antar pemain dengan tujuan bersama, menyelesaikan tantangan atau misi, serta bersaing untuk meraih prestasi tertinggi dalam konteks dunia virtual yang disajikan. Dampak gamenonline meliputi kecanduan game, mood changer, otak depan menjadi tidak berkembang, sebabkan insomnia serta malas dan kurang aktivitas (Means, Bakia & Murphy, 2014).

Penelitian Kusuma (2023), menjelaskan aktor yang menyebabkan preferensi terhadap game online lebih tinggi daripada pelajaran di sekolah ialah Game online sering menawarkan pengalaman visual dan interaktif yang menarik bagi para pemain. Hal ini dapat membuat mereka lebih tertarik untuk menghabiskan waktu di depan layar daripada fokus pada pelajaran di sekolah. Banyak game online memiliki sistem pencapaian dan progresi yang memberikan pemain hadiah atau kepuasan psikologis saat mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan tantangan. Ini bisa menjadi lebih memuaskan secara instan daripada proses belajar yang lebih

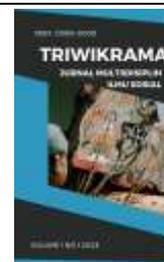


lambat di sekolah. Game online seringkali memungkinkan interaksi dengan pemain lain, baik melalui mode multiplayer atau fitur komunitas. Hal ini dapat memberikan pemain rasa kepemilikan terhadap pengalaman bermain dan menciptakan hubungan sosial yang kuat, yang mungkin tidak selalu terjadi di lingkungan sekolah. Permainan daring dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet, memberikan fleksibilitas yang lebih besar daripada jadwal sekolah yang terstruktur. Hal ini membuatnya lebih mudah bagi pemain untuk menyesuaikan waktu bermain dengan preferensi dan kenyamanan pribadi mereka. Kecanduan game online dapat menyebabkan mahasiswa mengalami kecanduan, menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain game, dan mengabaikan tugas akademik. Hal ini dapat berdampak pada prestasi akademik yang kurang memuaskan. Selain itu, game online juga dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa, sehingga mereka menjadi kurang motivasi untuk belajar dan meningkatkan prestasi akademik.

Prestasi akademik merujuk pada kinerja atau pencapaian seseorang dalam hal belajar dan pendidikan di lingkungan akademik. Ini mencakup sejumlah faktor, termasuk nilai ujian, rata-rata nilai, partisipasi dalam kelas, kehadiran, proyek penelitian, presentasi, dan pencapaian lainnya yang relevan dengan bidang studi yang sedang dijalani. Prestasi akademik dapat diukur dengan berbagai cara, tetapi pada umumnya mencerminkan tingkat pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan seseorang dalam suatu subjek atau disiplin ilmu tertentu (Blegur, 2020).

Penelitian Zendrato & Harefa (2022), Efek game online terhadap pencapaian akademik peserta didik merujuk pada efek ditimbulkan dimiliki oleh aktivitas bermain game online terhadap kinerja akademis atau pencapaian belajar siswa. Ini mencakup sejumlah faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar, berupa pengalihan waktu dari kegiatan belajar ke permainan game online gangguan terhadap konsentrasi, kelelahan, penurunan motivasi belajar, dan kemampuan siswa untuk mengelola waktu dengan efektif antara bermain game dan mengerjakan tugas sekolah. Dengan demikian, dampak game online terhadap prestasi belajar peserta didik bisa merujuk pada peningkatan atau penurunan prestasi akademik mereka sebagai hasil langsung dari kegiatan bermain game online.

Situasi yang terjadi adalah banyak mahasiswa yang terjebak dalam kecanduan permainan daring. Mereka menggunakan sebagian besar waktu mereka untuk bermain, yang mengurangi motivasi mereka untuk belajar dan mencapai prestasi akademik yang optimal. Dampaknya



adalah penurunan dalam pencapaian akademik yang memuaskan. Selain itu, permainan daring juga bisa merusak interaksi sosial dan kemampuan komunikasi mahasiswa, membuat mereka kurang efektif saat berinteraksi sosial dan berkomunikasi dengan individu lain.

Studi yang dilakukan oleh Ondang, Mokal, & Goni (2020) menyoroti bagaimana permainan atau game dapat memiliki dampak yang signifikan jika digunakan secara berlebihan atau tanpa keseimbangan. Ketika permainan tersebut menjadi fokus utama tanpa diimbangi dengan kegiatan yang memiliki nilai positif, terutama pada konteks siswa, dampaknya bisa menjadi negatif. Meskipun siswa memiliki potensi dan kemampuan yang tinggi dalam bidang pendidikan, jika permainan mengambil alih peran utama dalam rutinitas mereka, maka motivasi belajar mereka dapat terganggu secara serius.

Dengan demikian, rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak permainan daring terhadap pencapaian akademik mahasiswa program studi Sosiologi Universitas Terbuka kota Semarang tahun 2024 ?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan daring terhadap prestasi akademik mahasiswa program studi Sosiologi pada Universitas Terbuka kota Semarang tahun 2024.

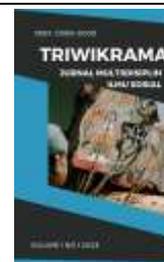
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang merupakan metode penelitian yang berakar pada filsafat positivisme, sejalan dengan pandangan Sugiyono (2018). Data yang digunakan berasal dari sumber data asli. Proses pengumpulan data dilakukan melalui metode kuesioner, menggunakan kuesioner dengan skala Likert untuk pengukuran, sebagaimana yang disarankan oleh Sugiyono (2018).

Dalam penelitian ini, kelompok yang diamati adalah mahasiswa dalam program studi sosiologi di Universitas Terbuka kota Semarang pada tahun 2024, yang berjumlah 4.982 mahasiswa (sumber: www.ut.ac.id/ut-dalam-angka). Teknik sampling yang dipakai adalah simple random sampling dengan menerapkan rumus Slovin, dengan tingkat toleransi sekitar 10%. Berikut adalah rumus dan perhitungan untuk menentukan ukuran sampel.

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)} = \frac{4.982}{1 + (4.982 \times 10\%^2)} = \frac{4.982}{60,82} = 81,91 \sim 82$$

Dimana:



n = Jumlah sampel

N = Populasi

e = Persentase kesalahan pengambilan sampel.

Setelah perhitungan dilakukan, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 82 mahasiswa dalam program studi sosiologi di Universitas Terbuka kota Semarang tahun 2024. Untuk memverifikasi validitas dan konsistensi instrumen yang digunakan, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas.

Dalam analisis data penelitian ini, digunakan metode analisis regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana adalah teknik analisis yang digunakan untuk menilai hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen, sesuai dengan metode yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018).

$$Y = \alpha + \beta X$$

Y = Prestasi Akademik Mahasiswa

α = Konstanta

β = Koefisien regresi

X_i = Game Online

Hipotesis

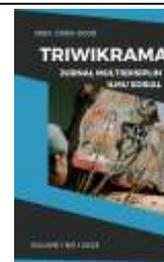
H1: Diduga game online mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa program studi Sosiologi pada UniversitasnTerbuka tahun 2024 secara signifikan.

H0: Diduga game online tidak Diduga game online mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa program studi Sosiologi pada UniversitasnTerbuka tahun 2024 secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menentukan nilai r tabel, (N) = 82 maka $df/dk = n-2$, $df = 82-2 = 80$. R tabel dengan arti 0,05 dan df/dk 80 didapatkan nilai r tabel = 0,2172. Prasyarat uji legitimasi adalah dianggap substansial jika r hitung $>$ r tabel (Sugiyono, 2018).

Tabel 1.
Uji Validitas Instrumen



Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
GameOnline (X)	1	0,335	0,2172	Valid
	2	0,687	0,2172	Valid
	3	0,722	0,2172	Valid
	4	0,770	0,2172	Valid
	5	0,546	0,2172	Valid
	6	0,813	0,2172	Valid
	7	0,863	0,2172	Valid
	8	0,941	0,2172	Valid
	9	0,904	0,2172	Valid
	10	0,818	0,2172	Valid
PrestasiAkademikMahasiswa (Y)	1	0,755	0,2172	Valid
	2	0,833	0,2172	Valid
	3	0,851	0,2172	Valid
	4	0,850	0,2172	Valid
	5	0,767	0,2172	Valid
	6	0,465	0,2172	Valid
	7	0,787	0,2172	Valid
	8	0,786	0,2172	Valid
	9	0,763	0,2172	Valid
	10	0,790	0,2172	Valid

Sumber: HasilOlahan DataPrimer, 2024

Dari hasil uji validitas instrumen, terungkap bahwa nilai r_{hitung} untuk setiap item pertanyaan dari variabel dalam penelitian ini lebih besar daripada nilai r_{tabel} yang relevan. Ini menandakan bahwa setiap item pertanyaan dianggap valid.

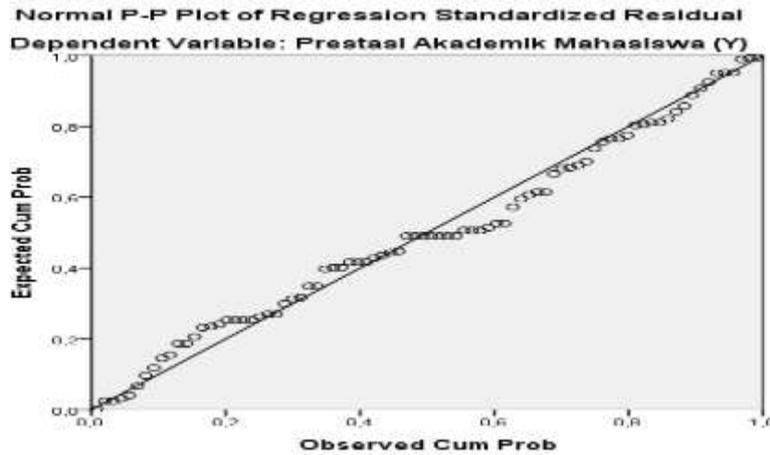
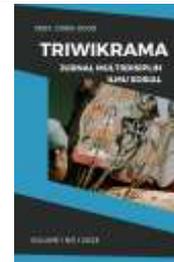
Tabel 2.

Uji ReliabilitasInstrumen

Variabel	<i>N of cases</i>	<i>N of item</i>	<i>Cronbach Alpha</i>
Game Online (X)	82	10	0,906
PrestasiAkademik Mahasiswa (Y)	82	10	0,776

Sumber: Hasil Olahan DataPrimer, 2024

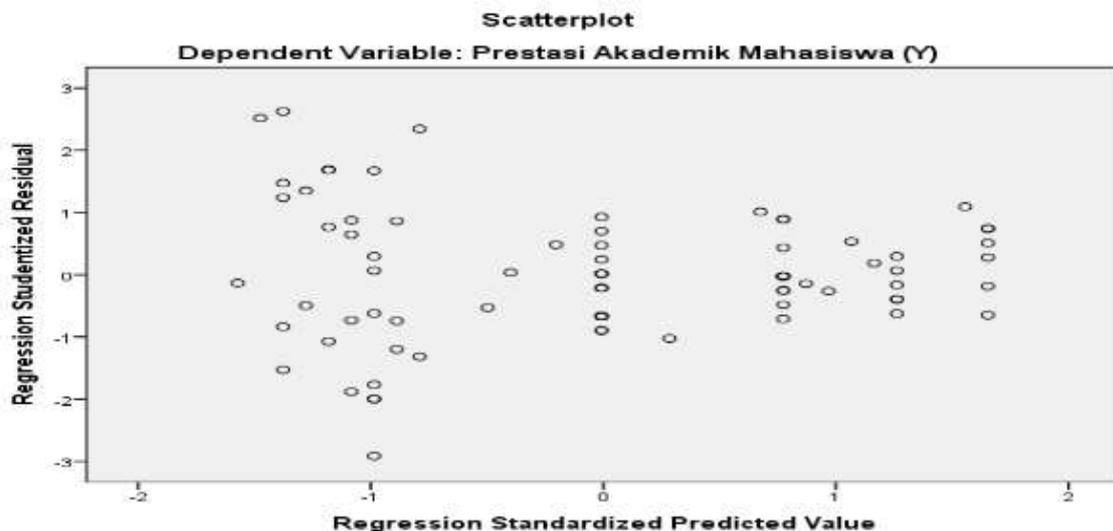
Nilai Cronbach Alpha untuk uji reliabilitas setiap variabel dalam penelitian ini melebihi 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap sebagai reliabel, sesuai dengan penjelasan Ghozali (2019).



Sumber: Hasil Olahan DataPrimer, 2024

Gambar1. UjiNormalitasData

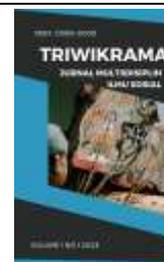
Data dalam penelitian ini dianggap memiliki distribusi normal karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa titik-titik pada grafik hasil uji Probability Plot tersebar secara merata di sekitar garis diagonal dan mengikuti arahnya, sebagaimana yang dijelaskan oleh Ghozali (2019).



Sumber: Hasil Olahan Data Primer, 2024

Gambar 2. Uji Heteroskedastisitas

Hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji *scatterplot* ditampilkan pada gambar paling atas. Titik-titik data tidak terakumulasi secara eksklusif di atas atau di bawah, juga tidak menciptakan pola gelombang yang melebar dan kemudian menyempit. Dengan



demikian, dapat dikatakan model yang digunakan dalam penelitian ini tidak mempunyai permasalahan heteroskedastisitas (Ghozali, 2019).

Tabel 3.
Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	13,711	1,660	
	Game Online (X)	-0,522	0,048	-0,773

a. Dependent Variable: Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)

Sumber: Hasil Olahan Data Primer, 2024

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana seperti yang tercantum dalam Tabel 3, dapat dibangun persamaan model regresi untuk penelitian ini, yaitu $Y = 13,711 - 0,522X$. Dari persamaan tersebut, dapat diinterpretasikan sebagai berikut: nilai konstanta 13,711 menunjukkan bahwa ketika variabel independen memiliki nilai 0, prestasi akademik mahasiswa akan memiliki nilai yang sama, yaitu 13,711, tanpa mengalami kenaikan atau penurunan. Koefisien regresi untuk variabel game online adalah -0,522, yang menandakan bahwa jika penggunaan game online meningkat satu unit, prestasi akademik mahasiswa akan mengalami penurunan sebesar 0,522.

Tabel 4.
Uji t Parsial

Coefficients ^a			
Model		T	Sig.
1	(Constant)	8,262	0,000
	Game Online (X)	-10,883	0,000

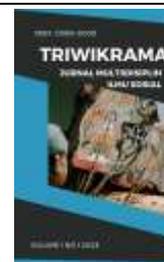
a. Dependent Variable: Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)

Sumber: Hasil Olahan Data Primer, 2024

Berdasarkan hasil uji parsial pada Tabel 4, diketahui bahwa signifikansi nilai pengaruh game online terhadap prestasi akademik mahasiswa adalah 0,000, yang lebih kecil dari nilai probabilitas α (0,05). Selain itu, koefisien regresi memiliki nilai negatif. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini (H1) dapat diterima. Ini menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa.

Tabel 5.
Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary ^b



Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,773 ^a	0,597	0,592	4,415
a. Predictors: (Constant), Game Online (X)				
b. Dependent Variable: Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)				

Sumber: Hasil Olahan Data Primer, 2024

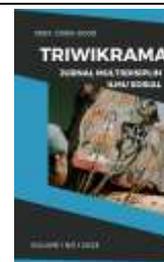
Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R sebesar 0,773, yang mengindikasikan bahwa model dalam penelitian ini, yaitu pengaruh game online terhadap prestasi akademik mahasiswa, mampu menjelaskan sebesar 77,3% variasi dalam prestasi akademik mahasiswa. Sisanya, sebesar 22,7%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diselidiki dalam penelitian ini.

Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Sosiologi Pada Universitas Terbuka Kota Semarang Tahun 2024

Analisis secara parsial membuktikan game online berpengaruh negatif dan Penting dalam pengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa dalam program studi sosiologi di Universitas Terbuka di kota Semarang, dengan tingkat kemampuan prediksi sebesar 77,3%, sementara 22,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, prestasi akademik mahasiswa program studi sosiologi universitas Terbuka di kota Semarang terpengaruh oleh variabel lain yang tidak diselidiki dalam penelitian ini.

Ini menyiratkan bahwa ketergantungan pada permainan daring dapat menyebabkan mahasiswa mengalami penurunan prestasi akademik. Hal ini disebabkan oleh waktu yang banyak dihabiskan untuk bermain game online, sehingga tidak memungkinkan mahasiswa untuk fokus pada pelajaran dan tugas. Oleh karena itu, game online memiliki hubungan dengan prestasi akademik mahasiswa program studi sosiologi di Universitas Terbuka Kota Semarang tahun 2024 karena kecanduan dan waktu bermain game online yang berlebihan dapat mengganggu kualitas belajar mahasiswa.

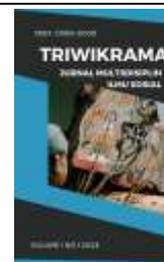
Teori ketergantungan, dalam konteks kecanduan, menjelaskan bagaimana individu dapat mengembangkan ketergantungan terhadap suatu aktivitas atau substansi tertentu, seperti permainan daring. Teori ini menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses ketergantungan, termasuk faktor psikologis, neurobiologis, sosial, dan lingkungan. Deskripsi dari teori kecanduan akan merangkum bagaimana pola perilaku yang repetitif dan tidak



terkendali dalam bermain game online dapat muncul sebagai hasil dari faktor-faktor ini. Teori kecanduan juga akan menyoroti bagaimana proses pengembangan ketergantungan dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan individu, termasuk prestasi akademik, interaksi sosial, dan kesejahteraan umum. Urgensi teori kecanduan terletak pada pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana dan mengapa seseorang menjadi kecanduan terhadap suatu aktivitas atau zat tertentu, seperti game online. Dengan memahami teori kecanduan, kita dapat mengidentifikasi faktor-faktor risiko yang mungkin menyebabkan perkembangan kecanduan dan mengembangkan strategi intervensi yang efektif untuk mencegah atau mengobati kecanduan tersebut. Teori kecanduan juga membantu dalam mengedukasi individu, keluarga, dan masyarakat secara umum tentang pentingnya mengelola konsumsi dan perilaku yang berpotensi adiktif. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih baik tentang teori kecanduan memainkan peran kunci dalam upaya pencegahan, pengobatan, dan pengurangan dampak negatif kecanduan terhadap individu dan masyarakat secara luas. (Anggraini, 2019).

Temuan penelitian ini sejalan dengan Irwandi, Masykur & Suherman (2021), menyatakan ada korelasi yang signifikan antara kinerja akademik siswa dan kecanduan permainan daring. Sejalan dengan Evanne, Adli & Ngalimun (2021), menyatakan terdapat pengaruh positif bermain permainan daring pada kinerja akademik mahasiswa. Permainan daring dapat memiliki pengaruh pada motivasi dan minat belajar mahasiswa. Bermain game online yang menarik dan mengasyikkan dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi jika berlebihan, dapat mengurangi minat belajar dan mengganggu prestasi akademik.

Faktor psikologis seperti kecanduan, motivasi, dan minat belajar dapat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Game online dapat memiliki pengaruh pada faktor-faktor ini, sehingga dapat mempengaruhi prestasi akademik, game online memiliki hubungan dengan prestasi akademik karena dapat mempengaruhi faktor psikologis mahasiswa (Means, Bakia & Murphy, 2014). Lingkungan dan kontrol yang diberikan oleh orang tua atau lembaga pendidikan dapat mempengaruhi kebiasaan bermain game online mahasiswa. Jika lingkungan dan kontrol yang diberikan tidak efektif, maka mahasiswa dapat bermain game online secara berlebihan, yang dapat mengganggu prestasi akademik. Dalam konteks program studi sosiologi di Universitas Terbuka Kota Semarang tahun 2024, game online memiliki hubungan dengan prestasi akademik karena lingkungan dan kontrol yang diberikan dapat mempengaruhi



kebiasaan bermain game online mahasiswa (Anggraini, 2019).

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan daring memiliki dampak negatif dan mempunyai pengaruh yang berarti terhadap pencapaian akademik mahasiswa dalam program studi sosiologi di Universitas Terbuka di kota Semarang. Sebanyak 77,3% variasi dalam prestasi akademik mahasiswa dapat diprediksi oleh penggunaan game online. Namun, sebesar 22,7% dari variasi tersebut terpengaruh oleh variabel lain yang tidak diselidiki dalam penelitian ini.

Permainan daring mampu memengaruhi prestasi akademik mahasiswa melalui interaksi individu dengan media tersebut. Meskipun bermain game online dapat meningkatkan kemampuan sosial dan interaksi, jika dilakukan secara berlebihan, dapat mengganggu pencapaian akademik. Dalam konteks program studi sosiologi di Universitas Terbuka Kota Semarang tahun 2024, hubungan antara game online dan prestasi akademik terjadi melalui interaksi antara individu dengan media yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

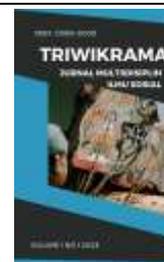
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu publishing.
- Blegur, J. (2020). *Soft Skills Untuk Prestasi Belajar: Disiplin Percaya Diri Konsep Diri Akademik Penetapan Tujuan Tanggung Jawab Komitmen Kontrol Diri*. Scopindo Media Pustaka.
- Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis dan Manajemen*, 8(1), 55-62.
- Ghozali, I. (2019). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program. IBM SPSS 23*. UNDIP.
- Gregory, J. (2018). *Game Engine Architecture*. AK Peters/CRC Press.
- <https://www.ut.ac.id/ut-dalam-angka/>
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 2(3), 292-299.

Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial

Volume 3, Number 12, 2024 pp 21-33

E-ISSN: 2988-1986

Open Access:



- Kusuma, P. S. (2023). Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi dan Arsitektur*, 1(1), 18-21.
- Means, B., Bakia, M., & Murphy, R. (2014). *Learning online: What Research Tells us About Whether, When and How*. Routledge.
- Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*.
- Ramadhan, M. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa:(Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia). *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 9(1), 39-46.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148.