

[ARTIKEL PENELITIAN]

Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* pada *Smartphone* (*Mobile Online Games*) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung

Arif Satria P¹, Merry Indah Sari², M. Ricky Ramadhian³, Rika Lisiswanti²

¹Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran, Universitas Lampung

²Bagian Pendidikan Kedokteran, Fakultas Kedokteran, Universitas Lampung

³Bagian Mikrobiologi dan Parasitologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lampung

Abstrak

Perkembangan internet di Indonesia sangat pesat. Salah satu perkembangan internet yang marak digemari adalah *game online*. Kemudahan untuk mengakses *game online* didukung dengan kehadiran *smartphone*, diduga dapat menyebabkan kecanduan. Fenomena kecanduan *game online* pada *smartphone* dapat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi potong lintang dengan metode deskriptif-korelatif. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* dengan kriteria inklusi berupa mahasiswa angkatan 2013 yang pernah bermain *game online* pada *smartphone* dalam 6 bulan terakhir. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung terhadap 91 mahasiswa sebagai responden. Responden diminta mengisi kuesioner *Game Addiction Scale for Adolescents* yang telah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia. Prestasi akademik dinilai dalam bentuk Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji korelasi *Spearman*. Sebanyak 47,17% mahasiswa terindikasi kecanduan. Skor kecanduan tertinggi yang diperoleh ialah 103 dan yang terendah ialah 21. Nilai prestasi tertinggi ialah 3,80 dan terendah ialah 1,15. Hasil analisis bivariat dengan uji korelasi didapatkan *p value* <0,05 (*p*=0,001) dengan *r* = - 0,396. Terdapat hubungan negatif lemah kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

Kata kunci: game online, kecanduan, prestasi akademik, *smartphone*.

The Correlation of Smartphone Online Games (Mobile Online Games) Addiction and The Student's Academic Achievement in Medical Faculty University of Lampung

Abstract

The development of internet in Indonesia are increasing rapidly. One of the developments of internet which is rife popular is online games. Easiness to access the online games now supported by the presence of *smartphone*, could be expected to lead to an addiction. The phenomenon of online games on *smartphone* (*mobile online games*) addiction affect the student's academic achievement. This research uses cross sectional study approach with descriptive-correlative method. Sampling uses total sampling technique with the inclusion criteria are 2013 class students who have played online games on *smartphones* in the past 6 months. This research was conducted at the Medical Faculty Universitas Lampung to 91 students as the respondent. Respondents were asked to fill out *Game Addiction Scale for Adolescents* questionnaires which has been translated into Bahasa. Academic achievement measured in grade point average. Data were analyzed using *Spearman's* correlation. There are 47,17% students were indicated to addiction. The highest score obtained from addiction score is 103 and the lowest is 21. The highest achievement value is 3.80 and the lowest was 1.15. The results of the bivariate analysis with correlation test obtained *p value* <0,005 (*p* = 0.001) with *r* = - 0,396. There is a negative significant correlation between *mobile online games* addiction and the students' academic achievement of the Medical Faculty Universitas Lampung.

Keywords: academic achievement, addiction, online games, *smartphone*.

Korespondensi: Arif Satria Putra Pratama, Jl. Letjend R. Suprpto, Purwakarta, Cilegon, Banten, HP 082281682585, e-mail: asatriapp@gmail.com.

Pendahuluan

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.¹ Bermain bagi remaja dan dewasa muda merupakan kebutuhan sekunder yang

dapat memberikan kesegaran baik secara fisik ataupun psikis.²

Kehadiran internet di Indonesia tergolong terlambat, namun sangat cepat perkembangannya. Pada tahun 2014, besar pertumbuhan penggunaan internet sebesar 6%. Ini jauh lebih besar dari jumlah

pertumbuhan penduduk Indonesia yang tidak lebih dari 3% per tahun. Jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer hingga *smartphone*.³

Salah satu perkembangan internet yang belakangan marak digemari adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.⁴ Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut.⁵

Kecanduan bermain game dikenal dengan istilah *Game Addiction*. Artinya si pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya.⁶ Menurut hasil penelitian yang dilakukan Theresia,⁷ mengenai kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia, menunjukkan adanya hubungan negatif yang bermakna. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan mahasiswa terhadap *game online*, maka semakin rendah prestasi akademiknya.

Mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses *game online*, merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk mengakses *game online* kapanpun dan dimanapun. Survei yang dilakukan oleh Comscore⁸ tentang penggunaan *smartphone*, menyatakan bahwa kegiatan yang paling sering dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hiburan adalah bermain *game*.

Perilaku kecanduan bermain *game online* yang tidak mengenal waktu, peneliti dapati pada saat peneliti melakukan observasi di kampus Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Sementara itu, fakultas kedokteran menganut metode pembelajaran yang berbeda dengan fakultas lain, yaitu metode pembelajaran ASCL (*Active Student Center Learning*) dengan salah satu pendekatannya yakni pendekatan PBL (*Problem Based Learning*) yang mengharuskan para mahasiswanya untuk lebih aktif dalam proses belajar, memiliki minat dan motivasi yang kuat

dalam diri mereka sendiri, kemudian berupaya untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.⁹

Dalam perkuliahan, mahasiswa dituntut untuk berkompetisi secara adil dalam memperoleh prestasi akademik, yang dalam ini sebagai tolak ukurnya adalah indeks prestasi. Namun, perilaku kecanduan *game online* yang dialami mahasiswa, dapat menyebabkan penurunan prestasi akademis mereka akibat lamanya waktu bermain sehingga menyita waktu belajar mereka.¹⁰

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-korelatif dengan pendekatan studi potong lintang (*cross sectional*) untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung dan berlangsung mulai bulan Desember 2016 sampai Januari 2017.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung yang pernah bermain *game online* pada *smartphone* dalam 6 bulan terakhir, yakni sebanyak 91 mahasiswa. Metode pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *total sampling*.

Pengambilan data primer berupa skor kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada responden. Data sekunder prestasi akademik didapatkan dari bagian akademik Fakultas Kedokteran Universitas Lampung, berupa data Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa.

Peneliti menggunakan kuesioner *Game Addiction Scale for Adolescents* yang berisi 21 pertanyaan yang merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya oleh Griffiths dan Davies sebagai instrumen penelitian untuk memperoleh data primer. Kuesioner telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai *Cronbach alpha* 0,910.^{11,12} Data kemudian dianalisis dengan uji korelasi *Spearman* dikarenakan kedua variabel ialah numerik dan data prestasi akademik tidak terdistribusi normal meski sudah dilakukan transformasi data.

Penelitian ini telah mendapatkan *ethical clearence* yang dikeluarkan oleh Lembaga Etik Penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

Hasil

Karakteristik responden pengguna *game online* pada *smartphone* dari 91 sampel menurut jenis kelamin, didapatkan perempuan dengan jumlah 54 (59,3%) lebih banyak dibandingkan dengan laki-laki yang hanya berjumlah 37 (40,7%). Berdasarkan jenis *game*, *game puzzle* merupakan jenis *game* yang paling banyak dimainkan, yakni oleh 27 responden (29,7%), sedangkan *game* jenis simulasi kendaraan merupakan jenis *game* yang paling sedikit dimainkan, yakni oleh 2 responden (2,2%). Rata-rata awal mula mereka bermain *game online* pada *smartphone* ialah 3 tahun yang lalu. Sedangkan untuk rata-rata total waktu yang dibutuhkan oleh responden untuk bermain *game online* pada *smartphone* ialah 105 menit dalam sehari. Data karakteristik responden dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Variabel	Jumlah	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	37	40,7
Perempuan	54	59,3
Jenis Game		
Game Aksi dan Arkade	12	13,2
Game Strategi	20	22
Game RPG	8	8,8
Game Olahraga	6	6,6
Game Simulasi Kendaraan	2	2,2
Game Konstruksi	5	5,5
Game Petualangan	11	12,1
GamePuzzle	27	29,7
Total	91	100

Tabel 2. Karakteristik Responden

Variabel	Rata-rata
Awal bermain	3 tahun yang lalu
Waktu dibutuhkan untuk bermain	105 menit/hari

Hasil yang didapatkan pada penilaian skor kecanduan dan prestasi akademik dinyatakan dalam median, nilai minimum dan nilai maksimum. Berdasarkan data yang sudah diperoleh, hasil analisis univariat terhadap variabel penelitian disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Gambaran distribusi kecanduan dan prestasi akademik

	Kecanduan	Prestasi Akademik
Min-Maks	21-103	1,15-3,80
Median	46	3,09

Pada tabel 3 didapatkan jumlah skor kecanduan tertinggi yang diperoleh ialah 103 dan jumlah skor kecanduan terendah yang diperoleh ialah 21, sedangkan mediannya ialah 46. Hasil analisis pada tabel 3 juga menunjukkan prestasi tertinggi yang diperoleh ialah 3,80 dan untuk nilai prestasi terendah yang diperoleh ialah 1,15, sedangkan mediannya ialah 3,09.

Hasil uji korelasi *Spearman* kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Korelasi Kecanduan & Prestasi Akademik

Variabel	Prestasi Akademik	
	r	p
Kecanduan	- 0,396	0,000

Berdasarkan data pada tabel 4, analisis menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang bermakna antara kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik ($p < 0,05$). Korelasi ini lemah dan bersifat negatif ($r = - 0,396$) artinya korelasi berbanding terbalik. Semakin tinggi skor kecanduan responden maka semakin rendah prestasi akademiknya.¹³

Pembahasan

Responden dalam penelitian ini sebagian besar ialah perempuan dengan jumlah 54 responden dari total 91 responden. Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian Theresa⁷ yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitiannya ialah laki-laki. Hal ini dapat disebabkan karena faktor demografis yakni sebagian besar mahasiswa di Fakultas Teknik adalah laki-laki, berbeda dengan Fakultas Kedokteran yang

sebagian besar mahasiswanya adalah perempuan. Terlebih lagi penelitian ini mengkhususkan penggunaan *game online* pada *smartphone*, sehingga siapapun bisa dengan mudah untuk mengakses *game online* tanpa perlu upaya lebih seperti menyewa perangkat komputer di warnet untuk dapat mengaksesnya. Pengguna warnet paling banyak didominasi oleh jenis kelamin laki-laki.¹⁴

Menurut data dalam penelitian berdasarkan jenis *game*, *game* jenis *puzzle* memiliki pemain terbanyak di antara jenis *game* yang lain (29,7%). *Puzzle game* merupakan jenis permainan yang kegiatan utamanya adalah pemecahan teka-teki.⁴ *Puzzle game* biasanya menyediakan tantangan yang saling berhubungan yang bervariasi sesuai tema. Tipe dari genre *game* ini terdiri dari mengenali pola, membuat kesimpulan, atau memahami proses. Adapun manfaat dari *puzzle* yaitu dapat: 1) memperkuat daya ingat; 2) melatih konsentrasi; 3) mengenalkan pemain pada konsep “hubungan”; 4) merangkai bentuk; 5) melatih kesabaran; 6) mengurangi kejenuhan dan kebosanan; 7) meningkatkan motivasi dalam belajar.¹⁵

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *game addiction*.⁶ Artinya seorang pemain atau *player* bermain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya.¹⁶

Pada penelitian sebelumnya, sebanyak 72,8% mahasiswa terindikasi kecanduan *game online* pada komputer.⁷ Hal ini berbeda dengan hasil penelitian bahwa terdapat 47,17% mahasiswa yang terindikasi kecanduan *game online* pada *smartphone*. Hal ini bisa disebabkan karena permainan *game online* pada *smartphone* tidaklah memiliki daya tarik yang sama dengan *game online* pada komputer. Tampilan grafik yang tinggi menjadi daya tarik tersendiri bagi *gamer*.¹⁷

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata prestasi akademik yang dalam hal ini ialah Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) responden yakni 2,93. IPK 2,76-3,00 tergolong memuaskan.¹⁸ Hasil ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa prestasi akademik mahasiswa yang kecanduan *game online* tergolong baik.⁷ Hal ini dapat disebabkan oleh karena

seimbangny motivasi belajar dengan motivasi bermain *game online*. Derajat kecanduan *game online* pada *smartphone* yang dialami oleh mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung tergolong rendah, pendapat ini diperkuat dengan data rata-rata skor kecanduan yang diperoleh yakni hanya 48,59 dari skor tertinggi 105.

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 yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu.¹⁹ Menurut peneliti, motivasi belajar yang dimiliki angkatan 2013 masih terbilang baik. Pernyataan ini didukung dengan penelitian Zafira²⁰ yang menyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa tahap preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Lampung memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi lemah bermakna kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ip dkk,²¹ yang menemukan pengaruh bermain *game* terhadap prestasi akademik. Korelasi ini juga bersifat negatif, artinya semakin tinggi skor kecanduan maka akan semakin rendah prestasi akademik yang diperoleh.¹³

Dari 7 kriteria DSM mengenai kecanduan bermain *game*, skor terbanyak terdapat pada kriteria *mood modification*. Salah satu contoh kriteria *mood modification* adalah penggunaan *game online* dengan maksud ingin mencari ketenangan, meluapkan kekesalan, melupakan permasalahan di kehidupan nyata sampai bisa melupakan kegiatannya lainnya.¹¹ Bahaya yang bisa ditimbulkan dari faktor *mood modification* adalah merosotnya prestasi akademik karena remaja yang masih sekolah melupakan kewajibannya untuk belajar di sekolah, sosialisasi dengan lingkungan keluarga atau masyarakat menjadi berkurang.¹⁴

Prestasi akademik merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran mahasiswa. Mahasiswa yang kecanduan bermain *game online* perlu diidentifikasi secara dini. Meskipun menurut

penelitian yang telah dilakukan bahwa hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi akademik bersifat lemah, namun hal itu patut diwaspadai dan dikontrol agar tidak berkembang menjadi hubungan yang kuat sehingga dapat menimbulkan dampak yang negatif untuk selanjutnya.

Simpulan

Terdapat hubungan negatif lemah kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

Daftar Pustaka

1. Ambiyak IM. Efektivitas permainan konstruktif keping padu terhadap peningkatan kemampuan motorik halus siswa TK A RA Al-Kahfi Desa Pilang Kec. Wonoayu Kab. Sidoarjo [Skripsi]. Surabaya: UIN Sunan Ampel; 2011.
2. Nakita. Bermain dan permainan. Jakarta: PT. Sarana Kinasih Satya Sejati; 2001.
3. Profil Pengguna Internet Indonesia 2014 [internet]. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia; 2009 [disitasi 28 Januari 2019]. Tersedia dari: <https://apjii.or.id/download/file>
4. Adams E, Rollings A. Fundamentals of game design. Edisi ke-2. California: New Riders; 2010.
5. Febriana S, Widyastuti. Kecanduan mahasiswa terhadap game online [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta; 2012.
6. Grant JE, Kim SW, Potenza MN. Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*. 2003; 19(1):85–109.
7. Theresia L. Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia [Skripsi]. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia; 2012.
8. Most Popular Android Market Category [Internet]. Appbrain; 2012 [disitasi tanggal 28 Januari 2019]. Tersedia dari: <http://www.appbrain.com/stats/android-market-app-categories>
9. Hadi R. Dari *teacher-centered learning* ke *student-centered learning*: perubahan metode pembelajaran di perguruan tinggi. *Insania*. 2007; 12(3):408–19.
10. Liu C, Kuo F. A study of internet addiction through the lens of the interpersonal theory. *Cyberpsychol Behav*. 2007; 10(6):799–804.
11. Griffiths MD, Davies MNO. Videogame addiction: Does it exist? *Handbook of computer game studies*. Boston: MIT; 2005.
12. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescent. Netherlands: The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR); 2009.
13. Muhid A. Analisis statistik SPSS for windows. Surabaya: LEMLIT IAIN Sunan Ampel Surabaya; 2010.
14. Saputra W. Motif pengguna internet bermain game online di warnet infinity kota Samarinda. Samarinda: Ilkom Universitas Mulawarman; 2015.
15. Miftahul H. Cooperative learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2011.
16. Weinstein AM. Computer and video game addiction a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. 2010; 36:268–76.
17. Rohan. Game station indonesia's best selling game magazine. Jakarta: Open Beta; 2009.
18. Unila. Peraturan akademik universitas lampung. Bandar Lampung: Penerbit Universitas Lampung; 2016.
19. Potter PA, Perry AG. Fundamental keperawatan, konsep, proses dan praktik. Edisi ke-4. Jakarta: EGC; 2006.
20. Zafira P. Hubungan persepsi mahasiswa tentang lingkungan belajar terhadap motivasi belajar pada mahasiswa tahap preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Lampung [Skripsi]. Lampung: Fakultas Kedokteran Universitas Lampung; 2017.
21. Ip B, Jacobs G, Watkins A. Gaming frequency and academic performance. *Australasian Journal of Educational Technology*. 2008; 24(4):355–73.