https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

Perspektif Mahasiswa Gamers Terhadap Prestasi Akademik Di Universitas Bhinneka Pgri

Gilang Jarot Syuhudi

Universitas Bhinneka PGRI,
Tulungagung, Jawa Timur,
Indoensia

email: yozapero@gmail.com

Abstrak

Game merupakan sarana hiburan yang dapat dimainkan dan dinikmati dimana saja oleh semua kalangan tidak terkecuali mahasiswa, khususnya mahasiswa Universitas Bhinneka PGRI. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apa perspektif mahasiswa gamers terhadap prestasi akademik serta bagaimana para gamers mengatur waktu antara bermain game dan belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dari 6 responden mengungkapkan hal yang sama, bahwa perspektif mahasiswa gamers terhadap prestasi penting. Selain itu manajemen waktu atau pembagian waktu yang mereka terapkan merupakan faktor yang dapat menjaga nilai IPK mereka untuk tetap stabil sedangkan bermain game merupakan bentuk hiburan untuk mengisi waktu luang mereka sehingga mahasiswa mengetahui prioritas mereka. Kesimpulannya adalah bahwa perspektif mahasiswa gamers terhadap prestasi akademik penting, dan mahasiswa gamers mampu untuk menjaga prestasi akademik, serta bermain game merupan motivasi mereka dalam mempertahankan serta meningkatkan prestasi akademik.

Kata Kunci:
Game
Gamers
Prestasi Akademik

Keywords:
Game
Gamers
Academic Achievment

Abstract

Games are a means of entertainment that can be played and enjoyed anywhere by all groups, including students, especially students of Bhinneka PGRI University. The purpose of this research is to find out what the perspective of student gamers is on academic achievement and how gamers manage time between playing games and studying. The research method used is descriptive qualitative research method. Based on the results of research from 6 respondents revealed the same thing, that the perspective of student gamers on achievement is important. In addition, the time management or time division they apply is a factor that can keep their GPA stable while playing games is a form of entertainment to fill their free time so that students know their priorities. The conclusion is that the perspective of student gamers on academic achievement is important, and student gamers are able to maintain academic achievement, and playing games is their motivation in maintaining and improving academic achievement.

PENDAHULUAN

Pada era milenial saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, hampir semua kegiatan dapat di lakukan secara online, salah satunya yaitu bidang hiburan online. Dari beberapa hiburan online yang tersedia game merupakan hiburan yang dinikmati oleh masyarakat dari berbagai gender, kalangan selain itu kemudahan akses yang bermodalkan internet dan smartphone merupakan alasan diterimanya game di indonesia tidak terkecuali mahasiswa menurut (Meidy D.Ar Noya S.Th., M.Si , Jenny M.Salamor S.Psi., 2021) mengatakan bahwa bermain smartphone sedang menjadi tren di kalangan milenial dan menjadi fenomena yang memprihatinkan, di tingkat kuliah mayoritas dari mahasiswa sudah tidak asing lagi untuk mendengar kata game dikarenakan mereka adalah penikmat baru dan ada yang telah menjadi penikmat game dari lama.

Penggunaan internet menurut survey yang di lakukan oleh Susenas pada tahun 2021 yang di lakukan oleh Badan Pusat Statistik mengatakan sebanyak 62,10% populasi indonesia mengakses internet sehingga mayoritas masyarakat telah menggunakan internet sehingga game bukanlah suatu hal yang baru masyarakat indonesia. Penikmat game tersebut kerap menghabiskan waktunya dengan bermain game, hampir di setiap

tempat seperti kantin, kelas, rumah, coffee shop, dan masih banyak lagi. Selain itu smarphone maupun laptop merupakan alat yang dimiliki hampir seluruh mahasiswa untuk membantu memaksimalkan proses pembelajaran.

Mahasiswa penikmat game sering kali mengabaikan belajar yang mempengaruhi prestasi akademik. Selain itu penggunaan smartphone yang berlebihan menyebabkan beberapa mahasiswa kurang tidur dan mengalami beberapa dampak negatif lain menrut penelitian yang di lakukan oleh (Demirci et al., 2015) menyatakan bahwa penggunaan smartphone secara berlebihan berdampak pada gangguan tidur, depresi, kecemasan. Menurut (Habibi, 2022) menyatakan bahwa beberapa aspek dampak negatif yang dapat di timbulkan oleh adiksi game online diantaranya Dampak kesehatan, Dampak psikologis, Dampak akademis, Dampak keuangan.

Smartphone merupakan perangkat atau instrument yang memudahkan pengguna dalam suatu tujuan dan fungsi yang praktis, dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang di rancang sebelumnya, *smartphone* merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktifitas, *smartphone* sangat di butuhkan pada zaman sekarang dikarenakan hampir semua kegiatan dari hal menuntut ilmu sampai dengan pekerjaan dapat dilakukan melalui *smarphone* dengan fitur fleksibel bisa di bawa kapan saja dan dioperasikan kapan saja di dalam *smartphone* terdapat banyak aplikasi yang dapat di unduh dari aplikasi yang di perlukan untuk pekerjaan, menuntut ilmu, sampai dengan aplikasi hiburan salah satunya game bahkan beberapa *smartphone* sudah mempunyai aplikasi game bawaan ketika pembelian.

Perkembangan game sendiri berawal dari *game offline* yang bisa di artikan permainan yang di dapat di mainkan tanpa koneksi internet, dimulai pada tahun 1950 di Universitas Manchester, Universitas Cambridge, Universitas Pennsylvania dan Universitas Princeton di situlah video game dimulai terdapat beberapa era game sebelum sampai ke game yang bisa kita nikmati di pasaran sekarang diantaranya Era game Arcade, Era keemasan, Era kebangkitan, Era persaingan, Era kemajuan dan sampai yang kita tahu sekarang era game mobile menurut (Zulva, 2022), dan perkembangan game yang berawal dari *game offline* dikarenakan pada era awal perkembangan internet belum terlalu stabil di Indonesia dan sarana perkembangan game hanya terdapat yang dapat di mainkan secara offline tanpa memerlukan koneksi internet game sudah dapat dinikmati oleh pemain. Namun seiring perkembangan teknologi dan koneksi internet sudah semakin mudah untuk di akses game online mulai populer di Indonesia dimana game yang memungkinkan para pemain untuk bermain dengan teman – teman mereka di seluruh dunia, akan tetapi seiring berkembangnya teknologi game offline tetap ada dan terus berkembang serta memiliki pangsa pasar tersendiri (Saputra, 2023).

Secara sederhana dari beberapa efek negatif yang ada, game mempunyai efek positif menurut (Ningsih et al., 2023) menyebutkan bahwa dampak positif dari bermain gme diataranya meningkatkan konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca, kemampuan bahasa inggris. Sehingga dapat di simpulkan bahwasannya game dapat bersifat positif maupun negatif tergantung dari penikmat game tersebut. Game yang dari awal berfungsi sebagai hiburan penghilang stress akan tetapi disalah gunakan oleh beberapa penikmat sebagai ajang berkompetisi antar penikmat yang lain sehingga banyak penikmat yang terkena dampak negatif dari game.

Menjelang awal tahun 2020 infeksi virus Corona menyebar hampir ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Akibat pandemi yang disebabkan oleh Covid-19 masyarakat Indonesia terpaksa bekerja dan belajar dari rumah-praktik yang dikenal dengan istilah *work from home*. Efek dari *work from home ini* mengakibatkan naiknya pengLgunaan inteLrnet dikarenakan Sebagian waktu luang yang tersedia di rumah ketika selesai

bekerja maupun menuntut ilmu digunakan untuk mengakses internet dan bermain game. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau disingkat APJJ menunjukkan pertumbuhan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2020 sebesar 196,7 juta orang dari 266,9 juta penduduk warga negara Indonesia. Dari total penLgguna internet tersebut, terdapat 16,5% untuk kategori konten *Game online,* dengan peningkatan tersebut fenomena konsumtif juga terjadi seperti membeli *skin* di dalam game tersebut ataupun barang – barang di dalam game yang dapat membantu pencapaian karakter game pengguna atau bahkan hanya untuk mempercantik maupun memperbagus tampilan karakter yang dimainkan, pengguna rela untuk mengeluarkan uang asli untuk hal tersebut.

Menurut (Wijaya & Alamanda, 2016) perilaku konsumtif remaja terjadi dikarenakan remaja tersebut mendapatkan 3 hal yaitu rasa percaya diri saat, pembelian yang mereka lakukan hanya atas dasar tertarik saja, pembelian yang mereka lakukan hanya di dasari oleh rasa penasaran. secara sederhana, game online adalah sebuah langganan yang mengharuskan pemainnya untuk mengeluarkan uang setiap bulan atau tahun untuk dapat bermain game tersebut atau bisa di sebut dengan istilah *pay to play*, tetapi dalam perkembangannya saat ini marak game dengan model *free to play* yaitu dimana game tersebut dapat dimainkan secara gratis oleh pengembang akan tetapi di sediakan barang virtual yang dapat di beli oleh pemain dengan menggunakan uang asli uLntuk meningkatkan pengalaman bermain seperti memperindah karakter visual atau untuk mempercepat progress dalam permainannya.

Selain berdampak pada perilaku konsumtif, *game online* memiliki dampak negatif dalam bidang akademis, menurut (Astuti et al., 2021) mengatakan maraknya game online yang digemari oleh kalangan Masyarakat terkhusus untuk pelajar maupun mahasiswa mengakibatkan ketagihan ataupun kecanduan tergantung dari mereka berdampak positif jikalau mempunyai kontrol diri dan sebalik nya jikalau tidak mampu mengontrol diri dan hal tersebut berdampak terhadap segi akademik dan sosial. terlalu sering memainkan game dapat membuat mahasiswa kecanduan dan selalu memikirkan level game mahasiswa sehingga akademis mahasiswa sering terlupakan. Selain berdampak negatif terhadap akademis akan tetapi ada beberapa orang yang dapat merubah dari dampak negatif menjadi positif seperti menambah motivasi belajar, menambah kemampuan nya dalam berbahasa inggris yang tentu itu merupakan hal positif yang ada di game dan dapat di manfaat kan oleh beberapa orang, yang tidak termakan oleh adiksi yang di berikan oleh game tersebut.

Berdasarkan Pra Observasi yang telah dilakukan di Universitas Bhineka PGRI, sebagian besar mahasiswa merupakan pengguna game baik online maupun offline, ternyata para mahasiswa tersebut telah menjadi pengguna game khususnya game online sejak lama bahkan ada beberapa mahasiswa yang menjadi pengguna sejak kecil. Setelah melakukan wawancara singkat diketahui bahwa responden memainkan game online untuk mengisi waktu luang atau untuk sekedar hiburan. dan beberapa dari mereka banyak yang prestasi akademisnya menurun tapi ada juga yang masih bisa meningkatkan prestasi akademisnya dari wawancara secara singkat mereka mengatakan bahwa game digunakan sebagai hiburan semata, meskipun ada beberapa mahasiswa yang merubah makna game yang awalnya hanya untuk mengisi waktu luang menjadi ajang kompetisi bagi para pemain atau responden, sehingga responden mengusahakan bermain sesering mungkin bahkan saat di dalam kelas atau saat ada mata kuliah sekalipun dan akibat terjadinya ajang kompetisi tersebut membuat para pemain atau responden tidak bisa fokus pada mata kuliah sehingga prestasi akademisnya menurun.

Di era milenial, dijumpai banyak beredar video dari anak anak hingga dewasa yang kecanduan game online. Bahkan tidak jarang ditemukan anak anak hingga dewasa di lingkungan sekitar yang tersulut emosi ataupun berkata kasar ketika memainkan game online *"Smartphone"* mereka sendiri. Menurut (Rahman et al., 2022) bahwa Tingkat kecanduan game online pada remaja dikategorikan menjadi 3 kecanduan tingkat ringan dengan penggunaan kurang lebih 30 menit, jika mereka telah bermain game online selama 3-4 jam dan itu termasuk kecanduan game online sedang, sedangkan jikalau bermain game online lebih dari 5 jam di kategorikan sebagai kecanduan berat dan hasil yang di dapatkan bahwa ada sekitar 33,3% remaja yang mengalami kecanduan online tingkat berat. Selain itu faktor yang di timbulkan oleh Penggunaan berlebihan tersebut adalah adiksi yang membuat pemain untuk terus bermain dikarenakan ketika kalah maka pencapaian yang di raih akan berkurang, Faktor tersebut yang menjadikan Game online melenceng dari manfaat yang seharunya menghibur dan menghilangkan stress pengguna akan tetapi mengakibatkan pengguna menjadi adiktif dan berbahasa kasar. Menurut (Prabowo, 2020) Dampak yang sering terjadi ketika bermain Game online secara berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa dikarenakan hanya berfokus untuk bermain.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Dimana penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah-masalah manusia dan sosial, bukan mendeskripsikan bagian permukaan dari suatu realitas sebagaimana dilakukan penelitian kuantitatif dengan positivismenya. (Prof. Dr. H. Warul Walidin AK. et al., 2015) Peneliti memahami subjek mendaptakan makna dari lingkungan mereka dan bagaimana makna tersebut mempengaruhi tindakan mereka.

Subjek penelitian ini merupakan mahasiswa gamers di Universitas Bhinneka PGRI sedangkan objek penelitian dalam penelitian ini adalah perspektif mahasiswa gamers terhadap prestasi akademik serta pembagian waktu antara belajar dan bermain game. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan yang di lakukan ialah *purposive* dimana pengambilan sampel menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan di teliti, metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini mengambil lokasi di Universitas Bhinneka PGRI, yang beralamat di Jl. Mayor Sujadi No.07, Manggisan, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66229. Terdiri dari 2 Fakultas diantaranya Fakultas Sosial dan Humaniora, Fakultas Sains dan Teknologi, memiliki 8 gedung dari gendung A-H yang menjadi ruang kelas, ruang lab, dan lain sebagainya.

Wawancara dianggap sebagai data primer serta dokumentasi dianggap menjadi data sekunder. Data primer ialah data yang di dapatkan oleh peneliti secara langsung ketika berada di lapangan melakukan pengamatan, Dan didapatkan dari hasil temuan wawancara yang di lakukan peneliti terhadap informan. Selain itu data yang terkumpul secara tidak disengaja oleh peneliti terhadap responden dapat disebut sebagai data sekunder. Data sekunder ini berasal dari dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti.

Selanjutnya merupakan tahap mencari sumber data baik primer maupun sekunder yang merupakan bagian dari penelitian. Peneliti dituntut untuk menentukan apakah sumber yang dicari dan didapatkan akurat maupun tidak dengan masalah penelitian sehingga temuan sumber data maupun hasil penemuan akan bersifat kredibel.

Penganalisaan data dilakukan setelah didapatkannya sumber data. (Albi Anggito, 2018) Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian, dan akan berkembang seiring dengan peneliti masuk di lapangan. reduksi data dilakukan sehingga data yang diperoleh dapat dilakukan penyaringan untuk menentukan data yang dianggap perlu dalam penelitian dan data yang dianggap kurang perlu untuk penelitian, sehingga data yang telah di reduksi tersebut dapat di sajikan, data tersebut sebagai kesimpulan untuk memenuhi kebutuhan dan tahapan-tahapan berikutnya. Dalam penelitian kualitatif, penyajian informasi sebagian besar dilakukan dengan menggunakan tabel, diagram, piktogram, dan lain-lain. Melalui penyajian informasi, informasi akan dikoordinasikan dan diorganisasikan dalam suatu desain hubungan sehingga mudah dipahami. Selanjutnya menarik kesimpulan dan tinjauan yang di buat berdasarkan pemahaman yang di dapat oleh peneliti terhadap data yang telah di kumpulkan.

Tahap selanjutnya ialah uji keabsahan data diperlukan untuk mendapatkan data yang valid, apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang di teliti. Akan tetapi realitas data menurut penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan bergantung pada konstruksi manusia, yang terbentuk oleh individu sehingga realitas antara individu dengan individu yang lain akan berbeda.

Penelitian kualitatif adalah suatu disiplin yang harus digunakan untuk mengajarkan orang bagaimana berperilaku tertentu, seperti ketika mereka berada di tengah-tengah. Kegiatan penelitian kualitatif harus dilakukan untuk menjawab masalah yang berarti seperti nilai temuannya yang memang penting maupun cukup berarti, di sisi lain penelitian kualitatif sebagai suatu alat harus memenuhi kriteria untuk memenuhi persyaratan. Kriteria yang harus dipenuhi menurut (Hardani et al., 2020) kriteria dapat disebutkan sebagai berikut ; *Credibility, Transfermability, Dependability, Confirmability.*

Data dan informasi dalam penelitian kualitatif yang dikumpulkan harus mengandung nilai-nilai kebenaran, sehingga hasil dari penelitian tersebut dapat dipercaya oleh para pembaca dan responden yang memberikan informasi saat penelitian berlangsung, menurut Lincon dan Guba 2008 untuk menghasilkan penelitian dengan kreadibilitas tinggi, direkomendasikan menggunakan tujuh teknik sebagai berikut ; *prolonged engagement, persisten observation, triangulation, pear debriefing, negative case analisys, referential adequacy chechs, dan member checking.*

Pengujian reabilitas perlu di lakukan yang bertujuan untuk menguji keseluruhan aktivitas yang di lakukan oleh peneliti pada saat proses penelitian berlangsung melalui pembimbing independent. Triangulasi dalam pengujian reliabilitas merupakan pengujian data dengan sudut pandang yang berbeda, artinya bahwa verifikasi dari penemuan menggunakan beberapa sumber data dan metode pengumpulan data yang berbeda. Data atau metode yang digunakan tidak terbatas tiga sudut pandang tetapi bisa lebih atau hanya dua sudut pandang jika dirasa cukup atau tidak memungkinkan menambah menjadi tiga sudut pandang.

Pada penelitian ini uji kebenaran yang digunakan adalah *credibility* untuk mendapatkan kredibilitas yang tinggi metode yang dipakai oleh peneliti merupakan metode Triangulasi yang di gunakan oleh peneliti adalah Triangulasi teknik dan sumber. Berdasarkan penjabaran di atas peneliti menggunakan Triangulasi bertujuan untuk verifikasi dengan data lain sebagai pengecekan terhadap data yang dapat teknik pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game merupakan salah satu sarana hiburan online yang di gemari mahasiswa, dapat menjadi motivasi tambahan bagi mahasiswa untuk belajar dalam meraih

prestasi akademik serta dapat menjadi sebuah hambatan bagi mahasiswa dalam mempertahankan maupun meraih prestasi akademik mengingat banyak efek negatif yang di timbulkan oleh game jikalau digunakan secara berlebihan.

Karakteristik Subjek Penelitian Yang di Ambil.

Pada bagian pembahasan ini, peneliti akan memaparkan hasil kajian terhadap temuan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, yang peneliti temukan dilapangan. Karakteristik Penelitian tentu merupakan tolak ukur yang di terapkan oleh Peneliti sebelum menentukan bahwa calon Subjek tersebut memenuhi persyaratan ataupun tidak sehingga peneliti tidak asal dalam memilih subjek akan tetapi menilai dan menimbang apakah calon Subjek tersebut telah memenuhi persyaratan penelitian maupun tidak sehingga ketika dilakukan penelitian terhadap calon Subjek data yang di dapatkan valid dan target penelitian terpenuhi oleh karena itu Karakteristik Subjek Penelitian yang di Ambil oleh penelitian harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :

(1) Bermain *game* dengan total akumulasi waktu 5 jam dalam satu hari, (2) Dipastikan bahwa responden merupakan penikmat dari suatu *game* dan tidak mempunyai kewajiban dalam bermain *game*, (3) Sudah menjadi penikmat game dari waktu yang lama, sebelum masuk ke lingkungan perkuliahan dan tidak hanya mengikuti tren yang beredar dalam bermain *game*.

Perspektif Mahasiswa Gamers Terhadap Prestasi Akademik di Universitas Bhinneka PGRI.

Penliti menemukan bahwa mahasiswa gamers di Universitas Bhinneka PGRI tergolong banyak terbukti dari kuisoner yang peneliti sebarkan pada saat observasi mendapatkan hasil dimana sebanyak 40 orang yang tela mengisi angket terdapat 75% mahasiswa yang merupakan mahasiswa gamers. Dari 75% tersebut yaitu 30 mahasiswa yang telah di wawancarai oleh peneliti di dapatkan hasil bahwa perspektif terhadap prestasi akademik dari kebanyakan responden sama yaitu penting, sedangkan ada beberapa responden yang menjawab tidak penting. Sesuai dengan (Hulwani & Aliyyah, 2024) menyebutkan perbandingan antara penting atau tidaknya prestasi akademik bagi mahasiswa memang masih bersifat relatif, (Nungki Santoso Putri et al., 2023) Prestasi belajar merupakan gambaran tingkat keberhasilan pada mahasiswa maka dari itu prestasi sangat penting bagi mahasiswa. Karena prestasi akademik maupun non akademik penting bagi mahasiswa sebagai pengakuan bahwa proses belajar di perguruan tinggi berhasil maupun tidak.

Serta kondisi mahasiswa gamers di Universitas Bhinneka PGRI. Peneliti menemukan ketika melakukan observasi, dimana mahasiswa di Universitas Bhinneka PGRI cenderung tidak berdampak dengan adanya game online dan mereka mampu untuk menjaga prestasi mereka melainkan adanya *game online* justru memberikan motivasi kepada mahasiswa gamers untuk menjaga serta meningkatkan prestasi mereka sehingga adanya game online diterima baik oleh mahasiswa dan tidak dijadikan hambatan dalam meraih prestasi baik akademis maupun non akademis.

Dari penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang peneliti angkat di jumpai perbedaan bahwa pada penelitian terdahulu yang di angkat oleh peneliti di temukan bahwa kondisi mahasiswa *gamers* di tempat lokasi penelitian terdahulu berada di tingkat kecanduan bermain *game,* sehingga dampak negatif maupun dampak buruk bermain game berimbas kepada mahasiswa tersebut seperti kurangnya jam tidur, menurunnya nilai prestasi akademik, kesulitan dalam hal kontrol diri, sedangkan di Universitas Bhinneka PGRI berbanding terbalik dengan tidak adanya mahasiswa yang berada

dalam tingkat kecanduan akan tetapi menjadikan *game* sebagai motivasi untuk tetap mendapatkan prestasi.

Prestasi akademik yang di raih oleh mahasiswa *gamers* merupakan suatu tolak ukur untuk memastikan bahwa mahasiswa tersebut dapat mengatur waktu antara belajar dan bermain game. Setiap perguruan tinggi akan mengadakan ujian pada tiap semesternya yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan mereka selama belajar di perguruan tinggi hasil dari ujian tersebut dapat disebut dengan IPK (Indeks Nilai Kumulatif). IPK itu sendiri dapat meningkat, menurun maupun di pertahankan bergantung dari usaha mahasiswa tersebut dalam belajar selain hal tersebut mahasiswa *gamers* sebagian mempunyai prestasi non-akademis atau prestasi di luar kampus seperti mengikuti kegiatan Kampus Merdeka, MSIB, WMK.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap responden mendaptakan hasil dimana data dari responden mendapatkan nilai IPK yang baik. Sesuai yang di jabarkan oleh (Dianty Nur Inayah et al., 2023) Mahasiswa dengan prestasi akademik yang baik memiliki manajement waktu yang baik. (Rudi & Herwanto, 2022) tidak didapatkan hubungan yang bermakna antara intensitas bermain game online dengan tingkat prestasi akademik. Dari sini bisa diketahui bahwasannya memang mahasiswa *gamers* masih mengetahui apa yang harus di prioritaskan dan memilih bermain *game* hanyalah salah satu bentuk hiburan.

Strategi pemanfaatan waktu umum di lakukan oleh mahasiswa gamers dikarenakan mereka perlu untuk mengelola waktu luang mereka dengan baik antara belajar dan bermain game, sehingga aktivitas bermain game yang mereka lakukan tidak mempengaruhi prestasi akademik, dikarenakan sebagian umum gamers mengalami kesusahan dalam hal pemanfaatan waktu dan kontrol diri yang berdampak menurunnya prestasi akademik.

Sehingga aktivitas bermain *game* yang mereka lakukan tidak berdampak bahkan dapat dijadikan sebagai motivasi untuk meningkatkan prestasi akademik, dikarenakan sebagian umum *gamers* mengalami kesusahan dalam hal pemanfaatan waktu dan kontrol diri yang berdampak menurunnya prestasi akademik, kurangnya interkasi sosial, faktor keuangan dan berbagai hal negatif lainnya. Dikarenakan memang banyak penikmat game yang gagal dalam kontrol diri terhadap game sehingga dampak negatif yang timbul mempengaruhi mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap mahasiswa gamers Universitas Bhinneka PGRI, mendapatkan hasil bahwa mereka dapat menerapkan pembagian waktu antara bermain game dan belajar yang terbukti bahwa mereka dapat mempertahankan IPK mereka. Sesuai dengan teori (Sukino et al., 2021) mengatakan bahwa prestasi merupakan hasil belajar yang meliputi berbagai faktor salah satunya ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar. (Hanafi, 2020) seseorang yang berminat terhadap sesuatu, akan memiliki motivasi yang besar terhadap yang diminatinya. Dapat disimpulkan bahwa memang mahasiswa gamers di Universitas Bhinneka PGRI memang motivasi yang dimiliki mereka terhadap game memang besar akan tetapi motivasi mereka untuk tetap berprestasi besar sehingga mereka dapat secara seimbang untuk membagi waktu antara bermain game dan belajar. Selain itu tidak ditemukannya Strategi khusus yang di lakukan oleh mahasiswa gamers dalam belajar melainkan hanya menekankan pada pembagian waktu yang tepat.

Pembagian waktu antara bermain game dan belajar yang di terapkan oleh mahasiswa gamers di Universitas Bhinneka PGRI, berdasarkan temuan penelitian dalam mempelajari bagaimana cara mereka untuk belajar di dapatkan hasil bahwa ketika mahasiswa gamers mendapatkan tugas setelah kegiatan perkuliahan mereka cenderung untuk berkumpul sambil mangerjakan tugas, akan tetapi ketika mereka sudah jenuh ketika mengerjakan tugas mereka cenderung bermain game

sebagai hiburan, setelah beberapa waktu bermain game mereka akan melanjutkan untuk mengerjakan tugas, sesuai dengan wawancara peneliti bahwa pada umumnya mahasiswa gamers akan belajar secara individual ketika malam hari.

KESIMPULAN

Perspektif mahasiswa gamer terhadap prestasi akademik di Universitas Bhinneka PGRI. Penting dan salah satu faktor yang memberikan dorongan signifikan bagi mereka untuk terus berprestasi adalah aktivitas bermain game. Aktifitas yang sering dianggap sebagai hiburan semata ternyata memberikan motivasi tambahan bagi mahasiswa gamer dalam meraih prestasi akdemik. Serta pemanfaatan waktu oleh mahasiswa gamers terlaksana dengan baik, dikarenakan mampu dalam menentukan skala prioritas antara belajar dan bermain game dengan bijaksana. Hal ini memungkinkan mereka untuk tetap fokus pada prestasi akademik sambil menikmati waktu luang untuk bersantai dan bermain game.

Dengan demikian Berdasarkan hasil penelitian, intensitas bermain game online tidak memiliki dampak signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang gemar bermain game tetap mampu mempertahankan kinerja akademik mereka dengan baik. Dengan manajemen waktu yang efektif, mereka dapat menyeimbangkan antara kebutuhan akademik dan aktivitas rekreasional, seperti bermain game. Mahasiswa ini menunjukkan kemampuan untuk memprioritaskan tugas-tugas akademik mereka, sehingga bermain game menjadi sarana relaksasi yang tidak mengganggu pencapaian akademik. Mereka memahami pentingnya menjaga keseimbangan antara studi dan hiburan, sehingga waktu yang dihabiskan untuk bermain game tidak merugikan hasil akademik mereka. Dengan demikian, bermain game online dapat dianggap sebagai bentuk hiburan yang tidak merugikan, asalkan dilakukan dengan manajemen waktu yang baik dan prioritas yang jelas. Penelitian ini menegaskan bahwa dengan disiplin dan pengelolaan waktu yang baik, mahasiswa dapat tetap mencapai prestasi akademik yang tinggi sambil menikmati berbagai aktivitas rekreasional.

REFERENSI

Albi Anggito, J. S. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (E. D. Lestari (ed.); 1st ed.). CV Jejak. https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metode+penelitian+kualitatif&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjOkIeTgLeEAxVDTmwGHToQBuIQ6AF6BAgMEAI#v=onepage&q=metode penelitian kualitatif&t=true

Astuti, Satriani, & Hafid, A. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(3), 544–552.

Demirci, K., Akgönül, M., & Akpinar, A. (2015). Relationship of smartphone use severity with sleep quality, depression, and anxiety in university students. *Journal of Behavioral Addictions*, *4*(2), 85–92. https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.010

Dianty Nur Inayah, Muh Daud, & Haerani Nur. (2023). Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa yang Bekerja di Kota Makassar. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, *2*(2), 266–273. https://doi.org/10.56799/peshum.v2i2.1391

Habibi, N. M. (2022). Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, *6*(1), 30–35. https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35

Hanafi, A. (2020). Kecenderungan Anak Bermain Gawai Hubungannya Dengan Motivasi Dan Prestasi Belajar. *EduBase : Journal of Basic Education*, *1*(1), 30. https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.42

Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A. F., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. In *Pustaka Ilmu* (Issue March).

Hulwani, L. Z., & Aliyyah, R. R. (2024). Pentingnya Prestasi Akademik Bagi Mahasiswa: Persepsi Mahasiswa Universitas Djuanda Bogor. *Karimah Tauhid*, *3*(2), 1985–2011.

Meidy D.Ar Noya S.Th., M.Si , Jenny M.Salamor S.Psi., M. S. (2021). Dampak_Kecanduan_Game_Online_Mahasiswa_Bimbingan_D. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Terapan*, *05*(01), 18–24.

Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar*. *5*(2), 1719–1734.

Nungki Santoso Putri, C., Noviekayati, I., & Pasca Rina, A. (2023). Prestasi belajar akademik pada mahasiswa: Bagaimana peranan manajemen waktu? *INNER: Journal of Psychological Research*, *2*(3), 510–518.

Prabowo, R. I. (2020). Dampak Perilaku Kecanduan Game Online (Mlbb) Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kimia Kelas X Mia Di Sma Negeri 1 Prafi Manokwari. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, *3*(2), 248–252. https://doi.org/10.30862/accej.v3i2.309

Prof. Dr. H. Warul Walidin AK., M., Dr. Saifullah, S. Ag., M. A., & Tabrani. ZA, S. Pd.I., M.S.I., M. (2015). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF & GROUNDED THEORY* (M. A. Masbur (ed.); 1st ed.). FTK Ar-Raniry Press. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1301/1/Full Buku MP Kualitatif %26 Grounded Theory.pdf

Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, *5*(2), 85–90. https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438

Rudi, & Herwanto. (2022). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi akademik siswa kelas 4-6 SDN 03 Tambora. *Tarumanagara Medical Journal*, *4*(2), 326–331. https://doi.org/10.24912/tmj.v4i2.19402

Saputra, D. (2023). *Fakta Menarik Tentang Game Offline*. Kompasiana.Com. https://www.kompasiana.com/dikasaputra2506/6527472bedff766de5798cd2/fakta-menarik-tentang-game?page=1&page_images=1

Sukino, S., Erwin, E., & Sulpriatni, B. (2021). Adaptasi Sosial-Religius Mahasiswa Muslim Kost dalam Meraih Prestasi Akademik dan Non Akademik. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, *3*(2), 133–152. https://doi.org/10.21093/sajie.v3i2.3331

Wijaya, A. N., & Alamanda, D. T. (2016). *Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Virtual Pada Game Online Moba the Study of Theory of Consumer Value Towards the Purchase of Virtual Goods in Online Games Moba*. *3*(1), 165–175.

Zulva, C. K. R. N. (2022). *Bagaimana Perkembangan Game dari Masa ke Masa*. Yoursay.Id. https://yoursay.suara.com/kolom/2022/01/10/081524/bagaimana-perkembangan-game-dari-masa-ke-masa-penasaran-yuk-simak