



Essentia: Journal of Medical Practice and Research

Vol 2 No 1 June 2026, Hal 14-20
ISSN: 3123-4100 (Print) ISSN: 3123-4097 (Electronic)
Open Access: <https://scriptaintelektual.com/essentia>

Hubungan Antara Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Mahasiswa

Irgi Ahmad Fahrezi^{1*}, Wigyo Susanto², Dwi Heppy Rochmawati³

¹⁻³ Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia

Email: irgiafahrezi572@gmail.com¹

Article Info :

Received:
22-5-2025
Revised:
28-5-2025
Accepted:
20-6-2025

Abstract

The rapid advancement of digital technology has intensified online gaming engagement among university students and raised concerns regarding its potential effects on psychological health and learning motivation. This study aimed to examine the relationship between online gaming and students' learning motivation. A quantitative correlational design with a cross-sectional approach was employed involving 105 students from the Faculty of Nursing, Sultan Agung Islamic University Semarang, selected through probability random sampling. Data were collected using validated and reliable questionnaires measuring online gaming intensity and learning motivation. Statistical analyses included univariate and bivariate procedures using Somers' d test. The findings revealed that most respondents demonstrated high gaming intensity (45.7%) and low learning motivation (44.8%). The Somers' d test produced a coefficient of -0.713 with $p = 0.000$, indicating a strong and significant negative relationship between online gaming and learning motivation. These results suggest that excessive gaming is associated with reduced academic focus, poorer time management, and diminished learning responsibility. The study underscores the importance of managing students' digital behavior through healthy technology literacy and preventive academic interventions to sustain learning motivation in the digital era.

Keywords: Digital, Learning Motivation, Mental Health, Online Gaming, Students.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan game online pada mahasiswa dan memunculkan kekhawatiran terhadap dampaknya pada kesehatan psikologis serta motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara bermain game online dan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian menggunakan desain kuantitatif deskriptif korelasional dengan pendekatan cross-sectional pada 105 mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang dipilih melalui probability random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner intensitas bermain game online dan motivasi belajar yang telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Analisis dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Somers' d. Hasil menunjukkan mayoritas responden memiliki intensitas bermain game tinggi (45,7%) dan motivasi belajar rendah (44,8%). Uji Somers' d menghasilkan koefisien -0,713 dengan nilai $p = 0,000$, yang menunjukkan hubungan negatif kuat dan signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa intensitas bermain yang tinggi berkaitan dengan penurunan fokus akademik, pengelolaan waktu, serta tanggung jawab belajar. Penelitian ini menegaskan pentingnya pengelolaan perilaku digital mahasiswa melalui literasi teknologi sehat dan intervensi akademik preventif guna menjaga motivasi belajar di era digital.

Kata kunci: Digital, Game Online, Kesehatan Mental, Mahasiswa, Motivasi Belajar.



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital global dalam dua dekade terakhir telah mengubah lanskap perilaku kesehatan dan pembelajaran generasi muda, terutama melalui penetrasi masif internet berkecepatan tinggi, perangkat mobile, serta ekosistem hiburan interaktif yang semakin imersif, di mana game online tidak lagi sekadar sarana rekreasi tetapi telah menjadi bagian dari gaya hidup kognitif dan sosial mahasiswa modern; perubahan ini memicu pergeseran dalam pola tidur, regulasi emosi, interaksi sosial, serta manajemen waktu yang seluruhnya berkaitan erat dengan determinan kesehatan mental dan performa akademik, sehingga kajian mengenai implikasi psikopedagogis aktivitas digital menjadi semakin sentral dalam riset kesehatan populasi muda (Sagara & Masykur, 2020; Fadila et al., 2022; Hastani & Budiman, 2022). Dalam perspektif psikologi belajar, motivasi dipahami sebagai motor

penggerak yang menentukan arah, intensitas, dan persistensi perilaku belajar, yang dalam konteks pendidikan tinggi sangat dipengaruhi oleh dinamika lingkungan digital dan regulasi diri mahasiswa (Djamarah, 2022; Yogi Fernando et al., 2024; Siti Badriah & Surawan, 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bermain game online memiliki hubungan kompleks dengan aspek kognitif, afektif, dan perilaku akademik, di mana sebagian studi menemukan dampak negatif berupa penurunan konsentrasi, meningkatnya prokrastinasi akademik, serta kecenderungan penurunan prestasi belajar ketika intensitas bermain tinggi (Alfatimah, 2022; Putri et al., 2024; Ramadhan & Diah, 2023; Zakhi, 2024). Di sisi lain, literatur juga mengindikasikan bahwa pengalaman bermain game dapat berkontribusi pada pembentukan kemampuan problem solving, koordinasi visual, dan keterlibatan emosional yang berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik apabila diintegrasikan dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi (Valentinna et al., 2024).

Sintesis kritis atas temuan tersebut memperlihatkan bahwa game online bukan variabel tunggal yang deterministik, melainkan fenomena multidimensional yang efeknya dimediasi oleh regulasi diri, minat belajar, dan faktor sosial-kognitif sebagaimana dijelaskan dalam kerangka teori pembelajaran sosial Bandura (Bagus Riski Saputra & Karsiwan, 2024; Rista, 2022). Walaupun demikian, literatur empiris masih menunjukkan keterbatasan konseptual dan metodologis yang signifikan, terutama karena banyak penelitian memfokuskan dampak game online pada anak sekolah atau remaja awal sehingga kurang merepresentasikan dinamika psikologis mahasiswa yang memiliki otonomi belajar lebih tinggi dan struktur motivasi berbeda (Ahmad Wildan et al., 2022; Sonya, 2020; Tarisa & V., 2023). Selain itu, sejumlah studi cenderung menempatkan kecanduan game sebagai variabel tunggal tanpa menguji hubungan fungsionalnya dengan determinan kesehatan psikologis, kualitas interaksi sosial, serta kebiasaan akademik secara simultan, sehingga menghasilkan temuan yang terfragmentasi dan sulit diintegrasikan dalam kerangka kesehatan pendidikan tinggi (Erna, 2021; Meidy & Jenny, 2021; Fahira, 2021).

Keterbatasan lain muncul dari penggunaan desain penelitian deskriptif sederhana tanpa model analitik yang mampu menjelaskan hubungan kausal atau struktural antarvariabel, padahal pendekatan kovarians atau model perilaku terstruktur telah terbukti lebih sensitif dalam membaca dinamika kesehatan dan perilaku individu (Beni et al., 2022; Asiva Noor Rachmayani, 2023). Ketidadaan integrasi konseptual antara perspektif kesehatan, psikologi pendidikan, dan perilaku digital menjadikan isu hubungan game online dan motivasi belajar masih belum terjelaskan secara komprehensif, padahal implikasi praktisnya sangat luas bagi kebijakan pendidikan tinggi, layanan konseling mahasiswa, serta program promosi kesehatan mental kampus yang menargetkan perilaku sedentari dan adiksi digital; kondisi ini menunjukkan urgensi ilmiah untuk menghasilkan bukti empiris yang tidak hanya memetakan hubungan statistik, tetapi juga menjelaskan mekanisme psikologis yang melandasinya dalam konteks mahasiswa sebagai kelompok dewasa muda yang berada pada fase transisi identitas dan profesional (Fadila et al., 2022; Salsabila, 2024; Waqi et al., 2024). Pada saat yang sama, kebutuhan akan penelitian yang menggunakan desain kuantitatif terstruktur dengan instrumen teruji menjadi semakin penting guna memastikan validitas inferensi dan kontribusi pada pengembangan metodologi riset perilaku kesehatan pendidikan tinggi (Sugiyono & Lestari, 2021; Veronica et al., 2022).

Dalam lanskap keilmuan tersebut, penelitian ini menempatkan diri sebagai upaya integratif yang mengkaji hubungan antara bermain game online dan motivasi belajar mahasiswa dengan memposisikan aktivitas digital sebagai faktor perilaku kesehatan yang berpotensi memengaruhi determinan psikologis akademik, bukan sekadar fenomena hiburan atau deviasi perilaku; pendekatan ini berangkat dari asumsi bahwa motivasi belajar merupakan konstruk multidimensi yang dipengaruhi oleh regulasi diri, pengalaman emosional, serta struktur aktivitas harian mahasiswa, sehingga aktivitas bermain game perlu dianalisis dalam kerangka interaksi antara kebiasaan digital dan kesiapan akademik. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara bermain game online dan motivasi belajar mahasiswa serta menjelaskan implikasi teoretisnya bagi pengembangan model perilaku belajar di era digital, sekaligus memberikan kontribusi metodologis melalui penggunaan pendekatan kuantitatif yang terstruktur untuk membaca keterkaitan perilaku digital dan faktor psikologis akademik dalam perspektif kesehatan pendidikan tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional menggunakan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keperawatan

Universitas Islam Sultan Agung Semarang pada bulan November 2025. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan angkatan 2024 yang berjumlah 143 mahasiswa. Sampel penelitian sebanyak 105 responden ditentukan menggunakan rumus Slovin dan dipilih dengan teknik *probability random sampling*. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif angkatan 2024 yang bersedia menjadi responden, sedangkan kriteria eksklusi adalah mahasiswa yang tidak hadir saat pengambilan data atau tidak bersedia berpartisipasi. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari kuesioner intensitas bermain game online dan kuesioner motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh dianalisis secara univariat untuk menggambarkan karakteristik responden dan masing-masing variabel, serta analisis bivariat menggunakan uji Somers' d untuk mengetahui hubungan antara variabel bermain game online dan motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis univariat menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan (85,7%) dan seluruh responden beragama Islam (100%). Berdasarkan variabel bermain game online, sebagian besar responden berada pada kategori intensitas tinggi, yaitu sebanyak 48 responden (45,7%). Pada variabel motivasi belajar, sebagian besar responden berada pada kategori rendah, yaitu sebanyak 47 responden (44,8%). Hasil analisis bivariat menggunakan uji Somers' d menunjukkan nilai koefisien d sebesar $-0,713$ dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan adanya hubungan negatif yang kuat dan signifikan antara bermain game online dengan motivasi belajar mahasiswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar mahasiswa. Hubungan negatif yang kuat mengindikasikan bahwa semakin sering mahasiswa bermain game online, semakin menurun motivasi belajarnya. Hal ini dapat disebabkan oleh berkurangnya waktu belajar, kelelahan fisik dan mental, serta menurunnya fokus dan konsentrasi akibat terlalu lama bermain game.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kecanduan game online dapat mengganggu aktivitas akademik dan menurunkan motivasi belajar. Mahasiswa yang tidak mampu mengontrol waktu bermain game cenderung mengabaikan tanggung jawab akademik, seperti mengerjakan tugas dan mempersiapkan diri untuk perkuliahan. Namun demikian, game online juga dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara bijak dan terkontrol. Oleh karena itu, diperlukan peran institusi pendidikan dan mahasiswa sendiri dalam mengelola penggunaan game online agar tidak mengganggu proses belajar.

Tabel . Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden, Game Online, dan Motivasi Belajar (n = 105)

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Agama	Islam	105	100%
Jenis kelamin	Laki – laki	15	14,3%
	Perempuan	90	85,7%
Game Online	Rendah	17	16,2%
	Sedang	40	38,1%
	Tinggi	48	45,7%
Motivasi Belajar	Rendah	47	44,8%
	Sedang	41	39,0%
	Tinggi	17	16,2%
Total		105	100

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi agama responden diperoleh bahwa seluruh responden dalam penelitian ini beragama Islam sebanyak 105 orang (100%). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa yang menjadi responden memiliki latar belakang agama yang sama, yaitu Islam. Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi jenis kelamin responden diperoleh bahwa dari 105 mahasiswa yang menjadi responden penelitian, sebagian besar berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 90 orang (85,7%), sedangkan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 15 orang (14,3%). Hal ini menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh mahasiswa perempuan.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui program SPSS, diketahui bahwa variabel *game online* terdiri dari tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Dari total 105 responden, sebanyak 17 responden (16,2%) berada pada kategori rendah, dan 48 responden (45,7%) berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui program SPSS, diketahui bahwa variabel motivasi belajar terdiri dari tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dari total 105 responden, sebanyak 47 responden (44,8%) memiliki motivasi belajar rendah, dan hanya 17 responden (16,2%) yang memiliki motivasi belajar tinggi. Analisis bivariat adalah teknik analisis yang digunakan untuk meneliti hubungan antara dua variabel secara bersamaan, sehingga interaksi antarvariabel dapat terlihat dengan jelas (Hasnidar et al., 2020). Dalam penelitian ini, analisis bivariat dilakukan menggunakan uji korelasi Somers' d. Uji Somers' d bertujuan untuk mengetahui arah serta kekuatan pengaruh antara dua variabel ordinal

Tabel 2, Hasil Uji Somers'd

		Motivasi Belajar			Total	<i>p</i> valuer hitung
		Rendah	Sedang	Tinggi		
Bermain Game Online	Rendah	2	2	13	17	0.000 -0.713
	Sedang	5	32	3	40	
	Tinggi	40	7	1	48	
Total		47	41	17	105	

Berdasarkan hasil uji Somers' d diperoleh nilai $r = -0.713$ dengan $p = 0.000 (< 0.05)$, yang berarti terdapat hubungan negatif yang kuat dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa. Dengan kata lain, semakin sering mahasiswa bermain *game online*, semakin menurun tingkat motivasi belajarnya.

Hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar

Analisis bivariat dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa, Berdasarkan hasil uji Somers' d diperoleh nilai $r = -0,713$ dengan $p = 0,000 (< 0,05)$, yang berarti terdapat hubungan negatif yang kuat dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi atau semakin sering mahasiswa bermain *game online*, maka semakin rendah tingkat motivasi belajar yang mereka miliki. Hasil ini mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa bermain *game online* memiliki pengaruh yang berlawanan terhadap semangat dan dorongan mahasiswa dalam menjalani aktivitas akademik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingginya intensitas bermain *game online* berpotensi menurunkan minat, fokus, dan tanggung jawab mahasiswa dalam mencapai prestasi akademik yang optimal.

Hasil ini sejalan dengan teori perilaku belajar sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Bandura, di mana perilaku seseorang dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal, lingkungan, dan kebiasaan. Dalam konteks ini, kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dapat memengaruhi aspek kognitif dan afektif mahasiswa, seperti penurunan konsentrasi, gangguan pengaturan waktu, serta pengalihan motivasi dari tujuan akademik ke aktivitas hiburan digital. menunjukkan bahwa keterlibatan intens dalam *game online* berkorelasi negatif dengan keterlibatan akademik dan motivasi belajar karena mahasiswa cenderung mengalami kelelahan mental serta kehilangan orientasi terhadap tujuan akademik. Selain itu, penelitian (Bagus Riski Saputra & Karsiwan, 2024) juga menunjukkan adanya hubungan negatif signifikan antara durasi bermain *game online* dan motivasi belajar mahasiswa.

Responden yang bermain *game* lebih dari tiga jam per hari menunjukkan penurunan motivasi belajar, rasa tanggung jawab akademik yang lebih rendah, dan cenderung menunda tugas-tugas kuliah. Secara praktis, hasil ini memberikan peringatan penting bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mengganggu keseimbangan antara aktivitas rekreatif dan akademik mahasiswa. *Game online* yang awalnya berfungsi sebagai sarana hiburan dapat berubah menjadi distraksi yang signifikan

apabila tidak diatur dengan baik. Kondisi ini perlu menjadi perhatian bagi dosen, pihak fakultas, dan mahasiswa sendiri untuk membangun kesadaran akan pentingnya manajemen waktu dan literasi digital dalam kehidupan akademik. Mahasiswa perlu diarahkan agar dapat memanfaatkan teknologi digital secara produktif tanpa mengorbankan motivasi belajar dan pencapaian akademik.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *cross-sectional*, yang hanya menunjukkan hubungan tetapi tidak dapat menjelaskan sebab-akibat secara langsung antara bermain *game online* dan motivasi belajar. Selain itu, data diperoleh melalui angket *self-report*, yang berpotensi mengandung bias persepsi dari responden. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan *longitudinal* atau *eksperimental*, untuk mengamati perubahan motivasi belajar mahasiswa dalam jangka waktu tertentu dan mengeksplorasi faktor-faktor psikologis seperti kontrol diri, stres akademik, serta dukungan sosial yang mungkin berperan sebagai variabel mediasi.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting baik secara teoritis maupun praktis terhadap pengembangan ilmu psikologi pendidikan dan perilaku digital mahasiswa. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa intensitas bermain *game online* dapat menjadi faktor eksternal yang memengaruhi motivasi belajar dan kinerja akademik. Secara praktis, hasil ini mendorong perlunya intervensi pendidikan yang berfokus pada pengelolaan perilaku digital mahasiswa, seperti pelatihan manajemen waktu, program literasi teknologi sehat, serta pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan berbasis teknologi positif untuk menjaga semangat belajar mahasiswa di era digital yang penuh distraksi.

Temuan hubungan negatif yang kuat antara intensitas bermain game online dan motivasi belajar dapat dipahami melalui perspektif regulasi diri akademik, di mana mahasiswa yang memiliki kontrol diri rendah cenderung mengalami kesulitan dalam mengalokasikan waktu belajar secara konsisten. Aktivitas game yang bersifat instan, kompetitif, dan memberikan umpan balik cepat berpotensi menggeser preferensi kognitif mahasiswa dari aktivitas yang menuntut usaha jangka panjang, seperti membaca literatur ilmiah atau mengerjakan tugas akademik. Ketika pola ini berlangsung berulang, orientasi tujuan belajar yang seharusnya bersifat intrinsik dapat bergeser menjadi ekstrinsik atau bahkan menurun, sehingga mahasiswa lebih mudah terdistraksi oleh aktivitas digital yang menawarkan kepuasan langsung.

Dari sudut pandang kesehatan mental mahasiswa, intensitas bermain game online yang tinggi berpotensi berkaitan dengan kelelahan kognitif dan gangguan pola istirahat, yang pada akhirnya memengaruhi kesiapan belajar. Mahasiswa yang menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar sering mengalami penurunan kualitas tidur, meningkatnya stres akademik, serta kesulitan mempertahankan perhatian dalam perkuliahan. Kondisi ini menciptakan siklus negatif di mana rendahnya motivasi belajar memperburuk performa akademik, sementara performa yang menurun semakin mendorong mahasiswa mencari pelarian dalam aktivitas hiburan digital. Temuan penelitian ini juga dapat diinterpretasikan dalam konteks perubahan budaya belajar di era digital, di mana mahasiswa hidup dalam lingkungan yang sarat distraksi teknologi. Perpaduan antara media sosial, game online, dan akses hiburan instan menciptakan kompetisi atensi yang sangat kuat terhadap aktivitas akademik. Dalam situasi tersebut, motivasi belajar tidak lagi semata-mata dipengaruhi faktor internal seperti minat atau tujuan karier, tetapi juga oleh kemampuan mahasiswa menavigasi lingkungan digital yang kompleks dan penuh stimulus.

Implikasi institusional dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembinaan mahasiswa tidak cukup hanya berfokus pada aspek akademik formal, tetapi juga perlu menyentuh aspek perilaku digital dan kesehatan psikologis. Program konseling, pelatihan manajemen waktu, serta edukasi mengenai keseimbangan aktivitas daring dan akademik dapat menjadi strategi preventif yang efektif. Integrasi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi positif, seperti gamifikasi edukatif atau platform pembelajaran interaktif, juga berpotensi mengalihkan ketertarikan mahasiswa terhadap game menuju aktivitas belajar yang lebih produktif. Secara konseptual, penelitian ini membuka ruang bagi pengembangan model integratif yang menghubungkan perilaku digital, motivasi belajar, dan kesejahteraan psikologis mahasiswa dalam satu kerangka analitik. Pendekatan tersebut memungkinkan penelitian selanjutnya untuk tidak hanya menguji hubungan sederhana antarvariabel, tetapi juga mengkaji mekanisme mediasi dan moderasi yang lebih kompleks, seperti peran kontrol diri, dukungan sosial, dan strategi belajar. Dengan memperluas perspektif ini, kajian tentang game online tidak lagi

dipahami sebagai isu moral atau perilaku semata, melainkan sebagai fenomena kesehatan pendidikan yang memerlukan respons ilmiah, pedagogis, dan kebijakan yang terintegrasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan angkatan 2024 Universitas Islam Sultan Agung Semarang pada bulan oktober 2025, dapat disimpulkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di Fakultas Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 Universitas Sultan Agung Semarang dengan jenis kelamin responden perempuan (85,7%) dan responden laki-laki sebanyak (14,3%). Dengan rata-rata mahasiswa di Fakultas Ilmu Keperawatan beragama islam. Tingkat bermain game online di Fakultas Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 Universitas Islam Sultan Agung Semarang sebagian besar masuk dalam kategori tinggi, sebanyak 48 responden (45,7%). Motivasi belajar di Fakultas Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 Universitas Islam Sultan Agung Semarang sebagian besar masuk dalam kategori rendah sebanyak 47 responden (44,8%). Terdapat hubungan antara bermain game online dengan motivasi belajar mahasiswa dengan korelasi hubungan negatif yang kuat dan signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu Rt 06 Rw 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://Scholar.Google.Com/Scholar?Hl=I>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
- Alfatimah, A. (2022). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar Di Sman 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah*. 43–45.
- Asiva Noor Rachmayani. (2023). *Analisis Struktur Kovarians Indikator Terkait Kesehatan Pada Lansia Yang Tinggal Di Rumah, Dengan Fokus Pada Rasa Subjektif Terhadap Kesehatan*.
- Bagus Riski Saputra, & Karsiwan. (2024). Analisis Perilaku Sosial Siswa Berlandaskan Perspektif Teori Bandura. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(3), 403–415. <https://doi.org/10.31571/Sosial.V11i3.8145>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Analisis Struktur Kovarians Indikator Terkait Kesehatan Pada Lansia Yang Tinggal Di Rumah, Dengan Fokus Pada Rasa Subjektif Terhadap Kesehatan. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Djamarah, S. B. (2022). Psikologi Belajar. *Jurnal Auladuna*, 1(2), 94–112.
- Erna, F. (2021). Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Masa Pandemi Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Journal Scientific Of Mandalika (Jsm)*, 2(3), 192–199.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Fahira, A. N. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda. *Uin Syarif Hidayatullah*, 2–3.
- Hastani, Rumi Tri. Budiman, A. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Literature Review. *Borneo Student Research*, Vol 3, No.(2), 1688–1696.
- Meidy, & Jenny. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online Di Universitas Hein Namotemo. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, Vol.5(01), 18–24.
- Putri, C. A., Razita, A. I., Mahardika, N., & Sari, T. (2024). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 2(4), 208–221.
- Ramadhan, M., & Diah, H. '. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia). *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9439, 39–46. <https://doi.org/10.33830/Jp.V21i1.7>
- Rista, N. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Panca Sakti Bekasi. *Research And Development Journal Of Education*, 8(1), 148. <https://doi.org/10.30998/Rdje.V8i1.12075>

- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2020). Gambaran Online Gamer. *Jurnal Empati*, 7(2), 802–808. <https://doi.org/10.14710/Empati.2018.21716>
- Salsabila, N. (2024). *Pengaruh Pendapatan, Religiusitas Dan Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Shopeepay*. 1–23.
- Siti Badriah, & Surawan Surawan. (2025). Peran Self-Determination Dalam Meningkatkan Ketekunan Belajar Mahasiswa Di Era Digital. *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 3(3), 409–423. <https://doi.org/10.61132/Observasi.V3i3.1506>
- Sonya, R. A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Otonomi*, 20, 396–406.
- Sugiyono & Lestari, P. (2021). *Buku Metode Penelitian Komunikasi.Pdf*.
- Tarisa, & V. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma/Smk (Studi Pada Siswa Sma/Smk Di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1–64. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/73863%0ahttp://digilib.unila.ac.id/73863/3/SkripsiTanpaBabPembahasan.Pdf>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V8i3.7476>
- Veronica, A., Abas, M., & Hidayah, N. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Waqi, A., Nisa, S., & Padang, U. N. (2024). *H K A M*. 3, 567–574.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>
- Zakhi, M. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Komunikasi Digital Dan Media Sekolah Vokasi Ipb Angkatan 59. *Journal Of Educational Review And Research*, 7(2), 116–123. <https://journal.stkipsingawang.ac.id/index.php/Jerr/article/view/6232>