

Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar

Nurfadillah¹, Saparuddin², Rusmiaty³

¹ Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

² Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

³ Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

Article History:

Received: 15/02, 2025

Revised: 20/03, 2025

Accepted: 09/04, 2025

Available online 10/04, 2025

*Correspondence:

Address:

Btn antara c8 no 10

Email:

rusmiaty_ps@uim-makassar.ac.id

Abstract:

This study aims to analyze (1) the types of online games played by students of the Islamic Religious Education study program, Universitas Islam Makassar, (2) the learning concentration of students of the Islamic Religious Education study program, Universitas Islam Makassar, (3) the impact of online games on the learning concentration of students of the Islamic Religious Education study program, Universitas Islam Makassar. This study uses a qualitative method with a phenomenological approach and a psychological approach. The primary data source consisted of respondents from several students of the Islamic Religious Education study program, Universitas Islam Makassar. Secondary data sources are taken from various books, journals, and other scientific works as a theoretical basis. The data was collected using observation, interview, and documentation techniques and then analyzed using descriptive analysis techniques developed by Miles and Huberman, namely data display and conclusion drawn. The validity of the data was tested using the triangulation technique. The results of the study show that the types of online games played by students of the Islamic Religious Education Study Program are mobile legend, pubg, freefire and football games. All students of the Islamic Religious Education study program who were respondents in this study agreed that the strongest negative impact of playing online games is the disruption of learning concentration so that it also affects their learning outcomes.

Keywords: Analysis, Impact of Online Games, Learning Concentration

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan guna menganalisis (1) jenis-jenis *game online* yang dimainkan mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar (2) konsentrasi belajar mahasiswa prodi PAI UIM (3) dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar mahasiswa prodi PAI UIM. Penelitian ini memakai metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dan pendekatan psikologis. Sumber data primer terdiri atas responden dari beberapa mahasiswa prodi PAI UIM. Sumber data sekunder diambil dari berbagai buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya sebagai landasan teori. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi lalu dianalisis memakai teknik analisis deskriptif yang diperluas oleh Miles dan Huberman, yaitu display data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data memakai teknik triangulasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa bahwa jenis-jenis *game online* yang dimainkan mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam adalah *game mobile legend, pubg, freefire dan football*. Seluruh mahasiswa prodi PAI yang menjadi responden dalam penelitian ini sepakat apabila dampak negatif yang paling terasa dari bermain *game* ialah terganggunya konsentrasi belajar sehingga turut berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Kata Kunci:

Analisis, Dampak *Game Online*, Konsentrasi Belajar

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih yang turut berdampak diberbagai aspek kehidupan baik dibidang, politik, ekonomi, kebudayaan atau seni, dan bahkan turut berdampak dibidang Pendidikan. Kemajuan dan perkembangan teknologi tidak dapat dihindari namun turut berkembang dengan seiring kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam bidang Pendidikan teknologi berperan penting dalam ilmu pengetahuan para peserta didik yang diberi pengajaran tentang gejala dan fakta alam dan dengan adanya teknologi ini mereka memakai teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan. (Ana Marista 2021)

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat canggih mampu menciptakan berbagai komoditas yang menyediakan kemudahan serta berfungsi bagi kehidupan, dan juga memberikan hiburan. Teknologi yang terus berkembang secara pesat yang semakin meningkat diseluruh dunia. Dalam lingkup teknologi ada 2 produk yang menjadi lebih canggih yaitu *smartphone* dan internet. (Yuli Pebrianti 2021)

Semakin canggih *smartphone* dan semakin pesatnya internet manusia bisa mengakses beberapa hal dengan tidak adanya batasan, dengan *smartphone* manusia bebas mengakses apa saja yang diinginkan salah satunya yaitu hiburan, game adalah salah satu bentuk hiburan yang sedang populer di era globalisasi ini.

Dengan kemudahan karena kecanggihan elektronik dan keluasan internet yang membuat banyak orang yang larut dalam penggunaannya termasuk para pelajar ataupun mahasiswa yang fokus dan asyik memainkan *game* hingga tengah malam sehingga berakibat dengan mengganggu mengerjakan tugas dan aktivitas kuliahnya di kampus, seperti bangun kesiangan hingga tak sempat memasuki mata kuliah. Dengan adanya peristiwa ini berakibat fatal dan berdampak terhadap pengetahuan yang diterima selama proses perkuliahannya. Yang akan mengurangi tingkat kualitas belajar juga kuantitas proses belajarnya. Ketika materi atau pengetahuan yang didapatkan tidak sesuai bahkan tidak maksimal yang turut berdampak buruk kepada hal lainnya seperti mengambil hasil belajar milik teman lain yang lebih memahami pelajaran pada saat ujian atau tes akhir pembelajaran. (Maurice Andrew Supling 2017)

Dengan berbagai dampak negatif dari bermain *game online*, mahasiswa juga mengalami penurunan konsentrasi belajarnya. Padahal konsentrasi belajar sangat berperan dengan keberhasilan proses pembelajaran, jika proses pembelajaran atau penerimaan materi berjalan baik maka membuahkan prestasi belajar yang memuaskan dan apabila mahasiswa kesulitan berkonsentrasi maka proses penerimaan materi dalam dirinya tidak efektif dan ternilai gagal dalam memahami materi sehingga tidak dapat berkontribusi dalam proses pembelajaran karena sulit mengembangkan potensi dan bakatnya.

Dan salah satu dampak negatif dalam *game online* adalah adanya bentuk kekerasan dalam bentuk *verbal* (perkataan kasar) sehingga berdampak pada kehidupan sehari-harinya.

Sedangkan dampak positif dari *game online* yaitu dapat mengetahui kosakata bahasa asing seperti kosakata Inggris, membantu fokus belajar karena sebelumnya merasa terhibur telah bermain *game*, melatih kesabaran, bahkan melatih kerjasama tim. *Game online* memang

memberikan dampak positif dalam diri mahasiswa, dengan bermain *game* telah membentuk sikap kerjasama dan kesabaran dalam mencapai tujuan.

Dari hasil berbagai penelitian maka penting dilakukan penelitian terhadap mahasiswa perguruan tinggi untuk memberikan gambaran dampak *game online* kepada konsentrasi belajar mahasiswa. Dalam lingkup mahasiswa salah satu dampak konsentrasi belajar mahasiswa bukan hanya keaktifan dalam organisasi namun tentang intensitas dalam bermain *game online*. Sehingga dengan penelitian ini mahasiswa yang bermain *game online* dapat memahami dampak dari bermain *game online* dan mampu mengolah waktu yang tepat sehingga mampu mengatasi masalah dalam konsentrasi belajarnya. Dan penelitian ini bertujuan untuk sebagai bahan evaluasi untuk pihak universitas untuk mewujudkan misi universitas.

METODE

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan macam permasalahan yang diteliti, penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) dengan jenis penelitiannya yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Penelitian lapangan (*field research*), yaitu suatu penelitian yang dilakukan di lokasi penelitian dengan mengandalkan pengamatan tentang suatu fenomena dalam suatu kondisi bersifat alami.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Agama Islam, UIM Al-ghazali yang beralamat di Jalan Perintis Kemerdekaan No.9, kelurahan Tamalanrea Indah Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Peneliti memilih lokasi ini karena ingin berbeda dari penelitian sebelumnya dimana penelitian sebelumnya melakukan penelitian di SMA, Menjadikan mahasiswa sebagai objek penelitiannya dimana mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar kebanyakan pemain *game online* sehingga peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian agar mendapatkan hasil yang komprehensif.

B. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memakai dua teknik pendekatan yaitu pendekatan fenomenologi dan psikologis. Adapun penjelasan kedua pendekatan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Fenomenologi

Pendekatan fenomenologi digunakan dalam penelitian ini agar memahami suatu kebenaran dari sisi pengalaman. Pendekatan ini dipilih oleh peneliti karena peneliti akan menganalisis dampak *game online* terhadap konsentrasi mahasiswa yang menjadi hasil nyata dari proses fenomena.

2. Pendekatan Psikologis

Pendekatan psikologis adalah konsentrasi belajar yang terbentuk dari dalam diri mahasiswa yang akan dikaji oleh peneliti yang berkaitan dengan keadaan jiwa atau pribadi seseorang.

C. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dimana data diperoleh. (Eddy Kusnaldi 2008)). Berikut penjelasan kedua sumber data

1. Data Primer

Data Primer ialah yang didapatkan tanpa adanya perantara. Peneliti mewawancarai responden guna memperoleh data yang akurat, sehingga peneliti tidak mengalami kesulitan dalam mengolah data. Adapun sumber data primer penelitian ini mahasiswa dari prodi PAI UIM.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang sifatnya mendukung yang didapatkan dari sumber media lain yang dapat menunjukkan kelengkapan data penelitian agar peneliti memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan fakta.

Sedangkan data sekunder penelitian ini yaitu karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan judul penelitian serta dokumen, arsip yang diambil peneliti dari tata usaha Fakultas Agama Islam dan ketua program studi PAI yakni data mahasiswa

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah tahap yang paling utama dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari suatu penelitian yaitu guna memperoleh sebuah data. Tanpa mengetahui metode pengumpulan data, maka peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. (Sugiyono 2015)

1. Observasi

Metode observasi ialah metode pengumpulan data, peneliti mencatat informasi sebagaimana yang diamati selama penelitian. (W.Gulo 2003)

Dalam penelitian ini, Peneliti melakukan observasi di FAI UIM.

2. Wawancara

Adalah data yang didapatkan melalui percakapan yang dilakukan oleh dua orang, yaitu antara pewawancara dan narasumber. (Nana Sudjana 2009)

3. Dokumentasi

Dengan menggunakan cara ini, peneliti mendapatkan data dari berbagai sumber seperti data yang ada pada responden atau lokasi penelitian dimana responden melakukan kegiatan sehari-harinya. Untuk mendapatkan data dokumentasi, penulis mendapatkan data dari lokasi penelitian yang sesuai fakta yang kemudian data yang didapatkan teruji dan terpercaya. (Sukardi 2003)

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa instrument penelitian yaitu:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data yaitu dengan cara mengamati objek penelitian yang bersangkutan paut dengan *game online*

2. Pedoman Wawancara

Adalah alat yang dipakai untuk melakukan wawancara berdasarkan tujuan tertentu.

3. Pedoman Dokumentasi

Dokumen yang diperoleh berupa data yang berada dalam prodi Pendidikan Agama Islam serta foto yang didapatkan ketika proses wawancara dan yang berhubungan dengan judul karya tulis peneliti.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Menurut (Milles and Huberman dalam Sugiyono, 2015). Menjelaskan bahwa teknik analisis data dibagi dalam beberapa langkah sebagai berikut:

1. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

2. Data *Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa menggunakan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan dapat berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya (Miles dan Huberman, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Umum Universitas Islam Makassar

a. Kondisi Geografis

Lokasi penelitian ini adalah Universitas Islam Makassar yang terletak di jalan perintis kemerdekaan Km.9 no.29 kota makassar.

b. Visi, dan Tujuan Universitas Islam Makassar

1) Visi

“Menjadi Universitas Islam terdepan, berkulitas, berbudaya, diminati dan berpusat pada keperluan masyarakat yang berpedoman pada norma-norma ajaran Islam Aswaja”

2) Tujuan Universitas Islam Makassar

a) menjadikan kampus yang bermutu baik dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

b) menjadikan pendidikan yang menghasilkan tamatan alumni yang memiliki kepribadian Islami, memiliki skill dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

c) menjalankan penelitian yang menjadi sumber informasi bersifat ilmiah baik untuk tingkat negara maupun global.

d) terlaksananya Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupaya berkolaborasi dalam kehidupan bermasyarakat

e) Menciptakan tamatan alumni dan dosen serta staff yang tak memiliki ilmu, iman, takwa serta akhlak mulia serta memiliki skill dalam bidang Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bepedoman norma-norma ajaran Islam Aswaja

2. Keadaan Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam

Jumlah mahasiswa yang terdaftar di prodi Pendidikan Agama Islam sebanyak 501 mahasiswa tapi jumlah mahasiswa yang aktif terdata dalam jumlah Krs sebanyak 270 mahasiswa sedangkan yang belum terdata dalam jumlah Krs sebanyak 231 mahasiswa untuk dan yang menjadi responden adalah mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 21,23 dan 24 sehingga jumlah populasi adalah 233 mahasiswa, sedangkan teknik pengambilan sampel ialah menggunakan metode triangulasi data yaitu mewawancarai lebih dari 1 responden untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mendapatkan 12 mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam sebagai responden. Berikut data dapat dilihat pada tabel 1

Angkatan	Jumlah
2024	58
2023	63
2022	107
2021	112
2020	85
2019	15
2018	25
TOTAL	501

Tabel 1 Data Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
(Sumber: Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam)

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu *game online* (x) dan konsentrasi belajar (Y). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 12 responden penelitian ini menggunakan Teknik triangulasi yaitu pengecekan keabsahan data dari responden lainnya (hasil wawancara melebihi dari 1 mahasiswa). Penjabaran dari hasil penelitian yang diteliti sebagai berikut:

a. Jenis-Jenis *Game Online* Yang Dimainkan Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar

Berdasarkan hasil wawancara tersebut jenis-jenis *game online* yang dimainkan mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar sebagai berikut:

1) *Game mobile legend*

Game Mobile Legends Bang Bang Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), bersifat jenis *strategy game* yang dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan.

2) *Game fifa mobile*

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika sehingga jenis *game* ini adalah *Strategy game* dan juga termasuk dalam jenis *sport game* karena menyimulasikan tindakan nyata ke dalam bentuk *game* seperti pertandingan asli

3) *Game online PUBG*

layerunknown's battlegrounds (PUBG) adalah sebuah permainan *battle royal* dimana permainan ini bisa dimainkan secara solo, grup 2 orang, grup 4 orang Jenis *game* ini adalah *strategy game* dan *fighting game* karena dalam memainkan *game* ini memerlukan *strategy* untuk menang dan didalam *game* menggunakan kombinasi gerakan.

4) *Game online Free Fire*

Game free fire jenis *game* ini adalah *shooter game* dan *strategy game*

b. Konsentrasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar

1) Cepat Tanggap dalam Memahami Materi Perkuliahan

Salah satu indikator untuk mengetahui konsentrasi belajar mahasiswa adalah ketika mahasiswa cepat tanggap atau dengan mudah memahami materi perkuliahan tanpa ada gangguan. Seperti dampak *game online* terhadap konsentrasi mahasiswa. Dengan hal itu peneliti memulai wawancara mempertanyakan ketika dosen masuk mengajar dan anda memilih melanjutkan *game* apakah anda mengerti apa yang dibahas dosen

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwasannya mahasiswa tidak mengerti pembahasan materi perkuliahan apabila mereka melanjutkan *game* sementara dosen masuk mengajar (memberi materi perkuliahan) karena fokus (konsentrasi) mereka tertuju dalam *game*, adapun salah satu mahasiswa menjelaskan dia melanjutkan *game* apabila materi yang

dibawakan dosen tidak menarik atau membosankan, dan mematikan *game* yang dimainkannya apabila materi perkuliahan yang dibawakan dosen penting atau menarik.

2) Kekuatan dalam Mengingat

Indikator selanjutnya adalah mahasiswa mampu mengingat dari apa yang dimengerti ketika perkuliahan atau ketika mahasiswa konsentrasinya berpusat pada *game*. Dengan hal itu peneliti memulai wawancara dengan menanyakan berdasarkan pengalaman anda ketika anda bermain *game* apakah daya ingat anda menjadi terganggu ataukah dengan *game online* anda bisa menambah kosa kata bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari anda. Dengan hal itu mahasiswa menjawab pertanyaan berdasarkan pengalaman pribadi atau kondisi psikologisnya mengenai kekuatan dalam mengingat ketika bermain *game*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwasannya, dengan bermain *game online* mahasiswa mendapatkan kosakata bahasa asing semisal bahasa Inggris, tetapi dengan bermain *game online* daya ingat mahasiswa menjadi terganggu karena disaat bermain *game online* mereka bisa melupakan jam makan dan jam tidur mereka. Sehingga dengan hal itu mahasiswa menyadari dan merasakan konsentrasi belajar mereka menjadi terganggu.

3) Keseimbangan dalam Diri antara Bermain *Game* dan Belajar

Indikator selanjutnya dan menjadi indikator terakhir peneliti untuk mengungkapkan konsentrasi belajar mahasiswa prodi PAI yang bermain *game online*. Mengenai keseimbangan dalam diri antara bermain *game* dan belajar hal ini tentu berdasarkan pengalaman dan kondisi psikologis mahasiswa dengan hal itu peneliti memulai wawancara dengan menanyakan apa yang anda lakukan ketika anda tengah asyik bermain *game* sementara ada dosen masuk mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dari mahasiswa prodi PAI, diindikasikan ini mahasiswa mampu mengimbangi diri ketika telah asyik bermain *game* tetapi dengan sebab yang berbeda yaitu dari serunya dosen menyampaikan materi perkuliahan sehingga mahasiswa memilih mematikan *game* yang dimainkan. Dan apabila cara dosen mengajar tidak variatif sehingga mahasiswa merasa bosan ditengah proses pembelajaran, mahasiswa memilih melanjutkan *game* yang dimainkannya.

Berdasarkan wawancara dari beberapa responden menunjukkan bahwa konsentrasi belajar mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam berdampak dengan keseringannya bermain *game*. Dan juga karena cara mengajar dosen yang tidak asik atau tidak variatif dan cenderung membosankan sehingga mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam memilih melanjutkan *game* ketika pembelajaran berlangsung seperti dalam wawancara dengan menurut Fauzi, mahasiswa ini memberi saran agar dosen yang mengajar bisa memperbaiki cara mengajarnya seperti lebih variatif, menyisipkan cerita-cerita lucu ditengah pembelajaran.

c. Analisis Dampak *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar

1. Dampak Positif *Game Online*

a. Sebagai bentuk hiburan

Dengan bermain *game online* mahasiswa menjadikannya sebagai bentuk hiburan seperti bisa memperbaiki suasana hati dengan dampak positif dari *game* ini peneliti memulai wawancara terhadap mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, ketika peneliti bertanya

apakah menurut anda dengan bermain *game online* bisa memperbaiki suasana hati, Dan berdasarkan hasil wawancara responden mengaku apabila dengan bermain *game online* mereka merasa senang, seru dan terhibur.

b. Menambah Kosakata Bahasa Asing

Dengan bermain *game online* bisa menambah kosakata bahasa asing yang memainkannya karena didalam *game* terdapat beberapa banyak istilah bahasa asing misalnya bahasa Inggris, dengan dampak positif dari *game* ini peneliti memulai wawancara terhadap mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, ketika peneliti bertanya apakah dengan bermain *game online* kosakata bahasa asing anda menjadi bertambah. Berdasarkan hasil wawancara, responden mengaku apabila dengan bermain *game online* bisa menambah kosakata bahasa asing.

c. Menambah Jumlah Pertemanan

Dengan bermain *game* dapat menambah jumlah pertemanan karena didalam *game online* terlibat dengan orang lain dan dari situlah pemain *game* bisa mendapatkan teman baru, dengan dampak positif dari *game* ini peneliti memulai wawancara terhadap mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, ketika peneliti bertanya apakah dengan memainkan *game* dapat menambah jumlah pertemanan. Berdasarkan hasil penelitian responden mengaku apabila dengan memainkan *game* dapat menambah jumlah pertemanan dari luar daerah bahkan dari luar kota.

Dengan berbagai dampak positif yang dirasakan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar, turut berdampak dengan kualitas konsentrasi belajarnya seperti memperbaiki suasana hati, ketika suasana hati menjadi baik maka semangat belajar yang dimiliki mahasiswa akan meningkat pula. Dari dampak positif tersebut bisa menjadi dampak negatif apabila mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam mengalami kecanduan bermain *game*, kecanduan *game* bisa dilihat dari berapa banyak waktu yang digunakan mahasiswa dalam bermain *game* seperti berdasarkan dari hasil penelitian bahwa responden bermain *game online* sebanyak 5 atau 6 × dalam sehari.

2. Dampak Negatif *Game Online*

Game online bisa menjadi positif kepada yang memainkannya tapi bisa juga berdampak negatif bila pemainnya mengalami kecanduan atau tidak dapat mengatur waktu dan tidak bisa mengimbangi diri. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa responden. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Menjadi Mudah Emosi

Dengan bermain *game online* mahasiswa mengalami penurunan aktivitas gelombang otak depan sehingga lebih mudah emosi, dengan negatif dari *game* ini peneliti memulai wawancara terhadap mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, ketika peneliti bertanya apakah dengan bermain *game online* bisa membuat anda sering berbahasa kasar atau lebih mudah emosi. Berdasarkan hasil penelitian responden mengaku apabila dengan bermain *game online* membuat mereka mudah emosi seperti ada rasa sakit hati atau marah ketika bermain dengan tim yang *toxic*, sehingga mereka sering berbicara kasar.

b. Terisolir Dengan Dunia Maya sehingga Mengabaikan Teman Dan Lingkungan Sekitar

Dengan bermain *game online* mahasiswa lebih fokus dengan *game* yang dimainkan sehingga sering mengabaikan teman dan lingkungan sekitarnya, dengan negatif dari *game* ini peneliti memulai wawancara terhadap mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, ketika peneliti bertanya apakah dengan bermain *game online* anda sering mengabaikan teman dan lingkungan sekitar anda. Berdasarkan dari hasil penelitian responden mengaku apabila dengan bermain *game online* sering mengabaikan teman atau lingkungan sekitar lebih mementingkan bermain *game online* daripada berbicara dengan temannya.

c. Mengabaikan Perkuliahan Karena Sedang Fokus Bermain *Game*

Dengan bermain *game online* mahasiswa lebih fokus dengan *game* yang dimainkan sehingga sering mengabaikan perkuliahan karena sedang fokus bermain *game*, dengan dampak negatif dari *game* ini peneliti memulai wawancara terhadap mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, ketika peneliti bertanya apakah yang anda lakukan ketika ada dosen masuk mengajar, apakah anda melanjutkan *game* atau tidak. Berdasarkan hasil penelitian responden mengaku apabila dengan bermain *game* mereka mengabaikan perkuliahan karena lebih suka bermain *game* daripada fokus mengikuti materi perkuliahan, karena materi yang disampaikan dosen membosankan atau tidak variatif dalam mengajar.

d. Makan Menjadi Tidak Teratur

Dengan bermain *game online* mahasiswa lebih fokus dengan *game* yang dimainkan sehingga sering mengabaikan waktu makan dan waktu tidur bermain *game*, dengan dampak negatif dari *game* ini peneliti memulai wawancara terhadap mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, ketika peneliti bertanya apakah yang anda pernah mengabaikan jam makan hanya karena sedang fokus bermain *game*. Berdasarkan hasil penelitian responden mengaku apabila dengan bermain *game online* mereka sering mengabaikan jam makan, sehingga disaat jam perkuliahan mereka tidak bisa berkonsentrasi menerima materi karena tiba-tiba merasa lapar.

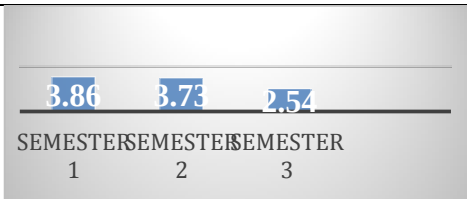
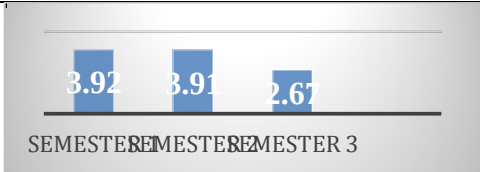
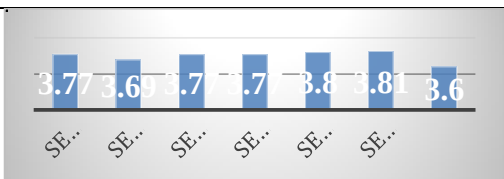
e. Mengalami Gangguan Tidur

Dengan bermain *game online* mahasiswa lebih fokus dengan *game* yang dimainkan sehingga sering mengabaikan waktu makan dan waktu tidur bermain *game*, dengan dampak negatif dari *game* ini peneliti memulai wawancara terhadap mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, ketika peneliti bertanya apakah yang anda pernah mengabaikan jam makan hanya karena sedang fokus bermain *game*. Berdasarkan hasil penelitian, responden mengaku apabila dengan bermain *game online* mereka sering mengabaikan jam tidur karena terlalu asyik bermain *game online* sehingga ketika menerima materi perkuliahan mereka tidak bisa berkonsentrasi. Adapun 2 diantaranya mengaku apabila dengan bermain *game online* mereka tidak mengabaikan jam tidur karena mereka memang cepat mengantuk sehingga tidak berakibat dengan tidurnya

Berbagai dampak negatif yang dirasakan mahasiswa memiliki kesamaan kecuali dengan mengabaikan jam tidur dari 12 responden ada 2 orang yang tidak mengalami gangguan tidur karena perbedaan pribadi masing-masing atau perbedaan kondisi psikologis. Tapi dengan hal

itu seluruh mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar sepakat apabila dampak negatif *game online* mengganggu konsentrasi belajarnya, untuk mengetahui hal tersebut peneliti menutup sesi wawancara dengan menanyakan dengan segala dampak positif dan dampak negatif yang anda rasakan apakah anda sepakat apabila dengan bermain *game online* bisa berdampak negatif dengan konsentrasi belajar anda. Berdasarkan hasil penelitian responden mengaku sepakat apabila dengan bermain *game online* lebih banyak negatif yang didapatkan daripada dampak positif.

Berdasarkan dampak dari bermain *game* yang dirasakan mahasiswa, peneliti mendata IPK hasil belajar mahasiswa per semester agar lebih mengetahui seberapa besar dampak negatif dari bermain *game online* sehingga hasil belajar mahasiswa turut berpengaruh. Berikut data yang dilampirkan dalam tabel 2

No	Nama mahasiswa	Angkatan	IPK Responden																
1.	FT	23	 <table><tr><th>Semester</th><th>IPK</th></tr><tr><td>SEMESTER 1</td><td>3.86</td></tr><tr><td>SEMESTER 2</td><td>3.73</td></tr><tr><td>SEMESTER 3</td><td>2.54</td></tr></table>	Semester	IPK	SEMESTER 1	3.86	SEMESTER 2	3.73	SEMESTER 3	2.54								
Semester	IPK																		
SEMESTER 1	3.86																		
SEMESTER 2	3.73																		
SEMESTER 3	2.54																		
2.	SF	23	 <table><tr><th>Semester</th><th>IPK</th></tr><tr><td>SEMESTER 1</td><td>2.05</td></tr><tr><td>SEMESTER 2</td><td>3.01</td></tr><tr><td>SEMESTER 3</td><td>2.05</td></tr></table>	Semester	IPK	SEMESTER 1	2.05	SEMESTER 2	3.01	SEMESTER 3	2.05								
Semester	IPK																		
SEMESTER 1	2.05																		
SEMESTER 2	3.01																		
SEMESTER 3	2.05																		
3.	FI	23	 <table><tr><th>Semester</th><th>IPK</th></tr><tr><td>SEMESTER 1</td><td>3.92</td></tr><tr><td>SEMESTER 2</td><td>3.91</td></tr><tr><td>SEMESTER 3</td><td>2.67</td></tr></table>	Semester	IPK	SEMESTER 1	3.92	SEMESTER 2	3.91	SEMESTER 3	2.67								
Semester	IPK																		
SEMESTER 1	3.92																		
SEMESTER 2	3.91																		
SEMESTER 3	2.67																		
4.	IM	23	 <table><tr><th>Semester</th><th>IPK</th></tr><tr><td>SEMESTER 1</td><td>3.82</td></tr><tr><td>SEMESTER 2</td><td>3.25</td></tr><tr><td>SEMESTER 3</td><td>2.1</td></tr></table>	Semester	IPK	SEMESTER 1	3.82	SEMESTER 2	3.25	SEMESTER 3	2.1								
Semester	IPK																		
SEMESTER 1	3.82																		
SEMESTER 2	3.25																		
SEMESTER 3	2.1																		
5.	YN	21	 <table><tr><th>Semester</th><th>IPK</th></tr><tr><td>SEMESTER 1</td><td>3.77</td></tr><tr><td>SEMESTER 2</td><td>3.69</td></tr><tr><td>SEMESTER 3</td><td>3.7</td></tr><tr><td>SEMESTER 4</td><td>3.7</td></tr><tr><td>SEMESTER 5</td><td>3.8</td></tr><tr><td>SEMESTER 6</td><td>3.81</td></tr><tr><td>SEMESTER 7</td><td>3.6</td></tr></table>	Semester	IPK	SEMESTER 1	3.77	SEMESTER 2	3.69	SEMESTER 3	3.7	SEMESTER 4	3.7	SEMESTER 5	3.8	SEMESTER 6	3.81	SEMESTER 7	3.6
Semester	IPK																		
SEMESTER 1	3.77																		
SEMESTER 2	3.69																		
SEMESTER 3	3.7																		
SEMESTER 4	3.7																		
SEMESTER 5	3.8																		
SEMESTER 6	3.81																		
SEMESTER 7	3.6																		

Tabel 2 Data IPK Responden

(Sumber: Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam)

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa jenis-jenis *game online* yang dimainkan mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam adalah *game mobile legend, pubg, freefire dan football*.

Sementara konsentrasi belajar mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam dengan peneliti menggunakan 3 indikator: indikator pertama cepat tanggap dalam memahami materi perkuliahan berdasarkan hasil penelitian dari seluruh responden bahwasannya mahasiswa tidak memahami materi perkuliahan apabila mereka sedang bermain *game* sementara sedang menerima materi perkuliahan, indikator kedua yaitu kekuatan dalam mengingat berdasarkan hasil penelitian seluruh mahasiswa mengalami penambahan kosakata bahasa asing tetapi lupa dengan jam makan dan jam tidur sehingga dengan hal tersebut konsentrasi belajar mahasiswa menjadi terganggu. Kemudian indikator terakhir yaitu mahasiswa dapat mengimbangi diri yaitu antara waktu bermain *game* dan belajar sehingga disaat jam perkuliahan mahasiswa memilih mematikan *game* tapi sering melanjutkan *game* apabila dosen tidak variatif dalam mengajar.

Dengan hal tersebut dari dampak dari bermain *game online* yang dialami mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, seluruh mahasiswa prodi PAI sebagai responden dalam penelitian ini sepakat apabila dampak negatif yang paling mereka rasakan atau mereka alami dari bermain *game online* adalah terganggunya konsentrasi belajar sehingga turut berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis dampak *game online* terhadap mahasiswa prodi PAI UIM ada beberapa hal yang disajikan sebagai saran yaitu:

1. Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Pemain *Game Online*

Untuk mahasiswa alangkah baiknya bermain *game online* hanya dijadikan sebagai bentuk hiburan saja dimainkan hanya sesekali, sehingga dampak negatif dari *game online* tidak mengganggu diri atau mengganggu konsentrasi belajar

2. Dosen Fakultas Agama

Untuk seluruh dosen yang saya hormati dan sayangi alangkah indahnya apabila dalam mengajar tidak terlalu kaku, atau sering menyisipkan cerita lucu dalam proses pembelajaran, atau menyampaikan materi perkuliahan lebih variasi lagi agar seluruh mahasiswa fakultas agama bisa fokus dalam proses perkuliahan sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai, karena berdasarkan hasil penelitian ini mahasiswa memilih melanjutkan bermain *game* karena pembawaan dosen ketika mengajar sangat membosankan.

C. Keterbatasan penelitian

Sesuai dengan saran penguji 2 untuk peneliti mendapatkan data tambahan terkait perbandingan konsentrasi belajar mahasiswa yang memainkan *game online* dan tidak memainkan *game online*. Jika sesuai judul penelitian, peneliti mendapatkan keterbatasan untuk meneliti lebih dalam lagi, sehingga peneliti memutuskan untuk tidak mencari data

tambahan tersebut. Maka dari itu, untuk peneliti dengan judul penelitian yang sama, bisa mencari data tambahan tersebut untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfatimah, Ainia. 2022 *Analisis dampak game online mobile legends bang-bang terhadap konsentrasi belajar di SMAN 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah*” Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Anggraini, Ilian Sevrina. 2021 “*Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah Kota Jambi.*” Skripsi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
- Apriliyani, Anggita. 2020 “*Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional.*” Psikoborneo 8, no. 1
- Detria. 2013 *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online.*
- Hibatullah, Abdurrafi. 2022 “*pengaruh game mobile legend terhadap konsentrasi belajar pada mahasiswa ilmu hukum semester 1 UPNVJ*
- Husnayani. 2021 “*Fenomena game online di kalangan peserta didik pada sekolah menengah pertama negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara.*”(Thesis IAIN Palopo).
- Irawan, Sapto, dan Dina Siska W. 2021 “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik.*” JURNAL KONSELING GUSJIGANG 7, no.1. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Kautsar. 2019 “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar*” (Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Kusnadi, Edy. 2008 *Metodologi Penelitian*, Metro: STAIN Metro dan Ramayana Pers
- Marista, Ana. 2021 “*Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*” 18, no. 2
- Moleong, lexy j. 2014 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ni Putu Wahyu Sanjiwani dkk, Ni Komang Sukraandini, dan I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi. 2020 “*Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah,*”
- Segara, Bergas Paksi. 2022 “*pengaruh game online terhadap prestasi belajar mahasiswa Pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan univesitas islam negeri raden intan lampung*”(Skripsi , UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

- Sugiyono. 2015 *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet. XXII; Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2003 *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Supling, Maurice Andrew. 2017 "*Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*"15, no .2
- W. Gulo. 2003 *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Gramedia
- Pebrianti, Yuli. 2021 "*Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan*" (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya,2021)