



Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Cindy Alya Putri^{1*}, Annisaa Irsalina Razita², Nila Mahardika Tiara Sari³, Zulfiqli Kurniawan⁴

¹⁻⁴Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

Alamat: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia

Korespondensi penulis: cind.aly4@gmail.com

Abstract. *The widespread use of online games among university students, particularly Mobile Legends, has raised concerns regarding its impact on academic activities. This study aims to investigate the level of procrastination caused by playing Mobile Legends among Informatics Engineering students at Muhammadiyah University of Ponorogo using a qualitative approach. The research sample comprises Informatics Engineering students from the 2022 intake. Employing a qualitative descriptive approach, the study analyzes facts and data gathered from various sources. Data collection methods include interviews and observation questionnaires. The findings reveal a significant correlation between Mobile Legends and procrastination behavior among students. Students who play Mobile Legends exhibit a tendency to deliberately delay their assignments. Consequently, it is recommended that Informatics Engineering students at Muhammadiyah University of Ponorogo reduce their Mobile Legends playtime to minimize academic procrastination. Additionally, the university should organize awareness programs to educate students about the detrimental effects of excessive Mobile Legends usage on their academic performance.*

Keywords: *Mobile Legends, Online Game, Procrastination, Qualitative.*

Abstrak. Saat ini penggunaan game online di kalangan mahasiswa sangat meningkat, salah satunya yaitu game online, mahasiswa sering meluangkan waktu untuk bermain Mobile Legends. Hal ini menyebabkan terganggunya aktivitas akademik pada dunia perkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat prokrastinasi dari pengaruh bermain game online Mobile Legends pada Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan menggunakan metode kualitatif. Sampel penelitian ini diambil dari mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2022. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan menjabarkan fakta dan data yang didapat dari sumber data yang ada. Data diambil menggunakan wawancara dan observasi angket. Penelitian ini menunjukkan bahwa game online Mobile Legends mempengaruhi perilaku prokrastinasi pada mahasiswa. Hal ini dapat ditunjukkan mahasiswa yang memainkan Mobile Legends menunda tugas dengan sengaja. Oleh karena itu, disarankan agar mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo dapat mengurangi intensitas bermain Mobile Legends untuk mengurangi prokrastinasi akademik. Dari Universitas juga dapat memberikan sosialisasi pengaruh intensitas bermain Mobile Legends terhadap pengaruh akademik.

Kata kunci: Mobile Legends, Game Online, Prokrastinasi, Kualitatif.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi pada masa kini memiliki pengaruh besar pada kehidupan manusia. Teknologi merupakan salah satu pendorong utama adanya era globalisasi. Dengan adanya era globalisasi manusia dipaksa untuk selalu mengembangkan dan meningkatkan kualitas diri agar dapat bersaing dengan manusia yang lain. Hal ini menyebabkan peradaban manusia semakin maju karena setiap individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya dan tidak ingin tertinggal satu

sama lain. Perkembangan zaman merupakan bagian dari era globalisasi. Salah satu yang terlihat akibat era globalisasi yaitu bergantinya permainan tradisional dengan permainan modern. Anak zaman sekarang lebih memilih memainkan permainan modern daripada tradisional karena dianggap lebih menyenangkan. Game online merupakan game modern yang mempunyai peminat tertinggi di kalangan anak bisa dimainkan di laptop, pc, tablet maupun hp.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan jika tersambung dengan jaringan internet. Game online memungkinkan banyak orang untuk bermain bersamaan. Dasarnya game online dimanfaatkan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melakukan kegiatan sehari-hari. Namun pada kenyataannya game online dapat membuat penggunanya menjadi kecanduan. Menurut Riskesnas 2021 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menunjukkan bahwa 29,3% remaja usia 10-17 tahun di Indonesia mengalami kecanduan game online. Pada saat ini ada salah satu game yang populer di kalangan mahasiswa yaitu MobileLegends. Berdasarkan data unduhan yang terlihat di google play store permainan Mobile Legends menempati urutan pertama dalam kategori game online. Permainan Mobile Legends dapat membuat penggunanya merasa tertantang dan kecanduan.

Game Mobile Legends dapat membuat penggunanya merasa tertantang dan kecanduan. Game ini menjadi semakin bergengsi karena sering menyelenggarakan turnamen-turnamen berkelas, khususnya di Asia, yang mendorong perkembangan dunia olahraga elektronik (esport) di Indonesia. Contohnya, tim-tim seperti Evos, Onic, RRQ, dan Aura telah menginspirasi banyak pemain. Dengan adanya esport di Indonesia, para pemain Mobile Legends mendapatkan panutan bahwa menjadi pro player game online bisa membawa kesuksesan. Hal ini juga mendorong para pemuda untuk mencurahkan waktu mereka, bahkan sampai 24 jam dan merelakan jam tidur demi mengejar target atau cita-cita mereka. Kebiasaan bermain game online dapat menyebabkan mahasiswa malas belajar dan menunda tugasnya, yang dikenal sebagai prokrastinasi. Perilaku prokrastinasi ini, jika dibiarkan, dapat berakibat pada penurunan prestasi belajar. Ghufron (2012: 155) mendefinisikan prokrastinasi sebagai penundaan yang disengaja dan berulang, dengan melakukan aktivitas lain yang tidak relevan dengan pengerjaan tugas.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 16 Juni 2024 di Universitas Muhammadiyah Ponorogo ditemukan fakta bahwa mahasiswa Teknik Informatika khususnya angkatan 2022 sebagian besar mempunyai handphone dan memainkan game online Mobile Legends saat mereka sedang berkumpul dengan teman-temannya. Hal ini dapat dilihat saat mereka saat berada di ruang kelas sembari menunggu dosen datang mereka bercerita mengenai Mobile Legends dan pada saat perkuliahan ada beberapa mahasiswa yang melakukan penundaan tugas dan mereka mengerjakan tugas saat perkuliahan dimulai sehingga mahasiswa tidak paham apa yang sedang dosen jelaskan.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain Mobile Legends terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dikalangan mahasiswa, dosen, pihak universitas, orang tua dan peneliti lain. Bagi mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif dari game online dan memotivasi mereka dalam memanage waktu dengan baik. Penelitian ini mempunyai batasan, yaitu hanya terfokus pada mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo, variabel penelitian hanya mencakup intensitas bermain Mobile Legends dan prokrastinasi akademik, serta metode penelitian kualitatif.

2. KAJIAN TEORITIS

Perkembangan teknologi, khususnya dalam bentuk game online, telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan banyak orang untuk bermain bersama menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, smartphone, dan tablet (Suplig, 2017). Game online seperti Mobile Legends menjadi sangat populer di kalangan mahasiswa karena memberikan tantangan dan kesenangan yang dapat membuat pemainnya merasa tertantang dan kecanduan.

Kecanduan game online dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mahasiswa, terutama dalam hal akademik. Menurut Riskesdas 2021 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 29,3% remaja usia 10-17 tahun di Indonesia mengalami kecanduan game online. Kecanduan ini dapat mengakibatkan penurunan

motivasi belajar, menunda-nunda tugas, dan akhirnya berdampak negatif pada prestasi akademik.

Prokrastinasi akademik adalah penundaan yang disengaja dan berulang-ulang dalam menyelesaikan tugas akademik yang penting. Ini dapat menyebabkan keterlambatan dalam penyelesaian tugas dan menurunkan kualitas hasil akademik.

Ferrari, Johnson, & McCown (1995) membagi prokrastinasi menjadi dua jenis:

1. *Functional Procrastination*: Penundaan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat atau menunggu waktu yang lebih tepat untuk menyelesaikan tugas.
2. *Dysfunctional Procrastination*: Penundaan yang tidak berdasarkan tujuan yang jelas, yang dapat berakibat buruk dan menimbulkan masalah, termasuk:
 - a. *Decisional Procrastination*: Penundaan dalam mengambil keputusan sebagai cara untuk menghindari stres.
 - b. *Behavioral Procrastination*: Penundaan dalam melakukan tindakan yang nyata untuk menghindari tugas yang tidak menyenangkan atau sulit dilakukan.

Game online sering kali menjadi salah satu faktor yang menyebabkan prokrastinasi akademik. Mahasiswa yang kecanduan game online cenderung menunda tugas akademik mereka untuk bermain game. Ini sejalan dengan temuan Ferrari, Johnson, & McCown (1995) yang mengidentifikasi beberapa ciri prokrastinasi akademik:

1. Penundaan dalam memulai maupun menyelesaikan tugas.
2. Keterlambatan dalam menyelesaikan tugas.
3. Kesenjangan antara rencana dan kinerja aktual.
4. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada tugas akademik.

3. METODE PENELITIAN

Kualitatif deskriptif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menggambarkan pengaruh game online Mobile Legends terhadap perilaku prokrastinasi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Peneliti menggambarkan fenomena ini secara menyeluruh dan mendalam, sesuai dengan konteks yang sebenarnya.

Seperti yang dijelaskan Moleong (2017:6), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami pengalaman subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan mereka. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada bagaimana game Mobile Legends mempengaruhi kebiasaan menunda-nunda tugas di kalangan mahasiswa.

Peneliti menggunakan berbagai metode pengumpulan data kualitatif, seperti observasi, wawancara, dan studi kasus, untuk mendapatkan gambaran yang kaya dan kompleks tentang fenomena yang diteliti. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak game online terhadap perilaku mahasiswa dan membantu dalam pengembangan strategi untuk mengatasi prokrastinasi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yang utama, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan langsung dari para pemain game online, sedangkan data sekunder diperoleh dari perwakilan mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2022. Penelitian ini berfokus pada 86 mahasiswa Teknik Informatika yang secara aktif bermain game online Mobile Legends.

Metode yang digunakan dalam metode ini yaitu, observasi, wawancara, kuisioner, dan dokumentasi. Peneliti mengamati secara langsung dan sistematis perilaku mahasiswa saat bermain Mobile Legends, dengan perencanaan yang matang terkait apa yang diamati, kapan, dan dimana observasi dilakukan. Wawancara terstruktur dilakukan terhadap para pemain Mobile Legends untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang dampak game online terhadap perilaku mereka. Kuesioner atau angket diberikan kepada para peserta untuk mendapatkan jawaban mereka atas pertanyaan-pertanyaan spesifik yang terkait dengan penelitian ini.

Kombinasi sumber data primer dan sekunder, serta metode pengumpulan data yang beragam, memungkinkan penelitian ini untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang dampak game online, khususnya Mobile Legends, terhadap perilaku mahasiswa Teknik Informatika.

Penelitian ini menggunakan metode analisis data yang diusulkan oleh Sugiyono (2016: 92), yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi data melibatkan langkah-langkah seperti meringkas, memilih elemen penting, memfokuskan pada aspek-aspek esensial, mengidentifikasi tema dan pola. Dalam penelitian ini, para peneliti mengolah data untuk menjelaskan dampak game online, khususnya Mobile Legends, terhadap perilaku prokrastinasi mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2022. Pengelolaan data bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan pengumpulan data.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan melalui deskripsi singkat, diagram, dan media serupa. Para peneliti menggunakan berbagai teknik penyajian data untuk mengkomunikasikan temuan penelitian secara efektif kepada audiens. Penelitian ini menggunakan pendekatan sistematis untuk analisis data, dengan menerapkan teknik penyederhanaan data dan visualisasi data. Untuk mengekstrak wawasan yang bermakna secara efektif dari data yang dikumpulkan. Para peneliti mengelola dan menyajikan data dengan cermat untuk memastikan komunikasi temuan penelitian yang jelas. Bentuk Penyajian data dalam penelitian kualitatif yang paling umum digunakan yaitu dengan teks yang bersifat naratif. Dalam penelitian ini, data yang disajikan berfokus pada dampak game online Mobile Legends terhadap perilaku prokrastinasi mahasiswa Teknik Informatika angkatan tahun 2022 yang ada di Universitas Muhammadiyah Ponorogo, dalam uraian secara singkat. (c). Penarikan Kesimpulan / Verifikasi. Setelah data selesai dikelola, langkah terakhir dalam penelitian ini adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Penulis memulai dengan penelitian lapangan, mengamati kegiatan mahasiswa di kelas, dan melakukan wawancara dengan salah satu perwakilan mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2022. Dalam wawancara ini, penulis menanyakan secara langsung dampak game online Mobile Legends terhadap kedisiplinan mahasiswa.

Setelah semua tahapan tersebut dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Kesimpulan ini akan memberikan hasil penelitian yang relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di jurusan Teknik Informatika. Dengan demikian, penulis dapat menarik kesimpulan yang didasarkan pada data yang dikumpulkan dan

memverifikasi hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas pendidikan di jurusan Teknik Informatika.

Teknik yang diterapkan dalam pemeriksaan data pada penelitian ini adalah triangulasi. Dalam penelitian ini, metode triangulasi yang digunakan mencakup dua aspek, yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik mencakup penggunaan berbagai metode pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi sumber mencakup penggunaan berbagai sumber data, seperti beberapa mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperoleh data yang lebih akurat dan andal dengan menerapkan teknik triangulasi yang terintegrasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

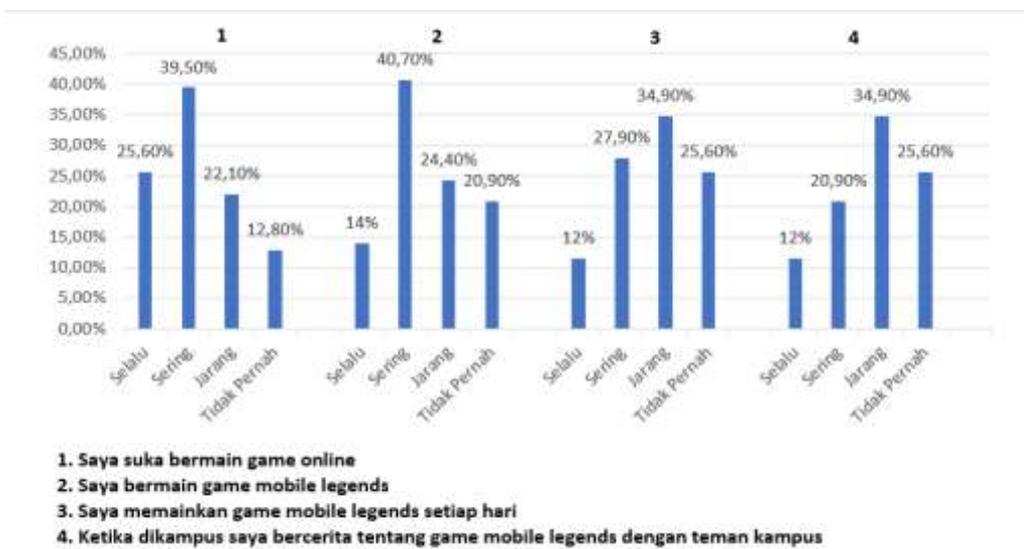
Penulisan ini menggunakan observasi untuk mengamati keadaan yang terjadi di Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui berbagai dampak bermain game online Mobile Legends terhadap prokrastinasi di kampus. Berdasarkan hasil observasi sebagian besar mahasiswa Universitas Ponorogo sering bermain game online. Fakta lain yang dapat kita temukan pada saat penelitian yaitu ada beberapa mahasiswa yang membahas game online Mobile Legends saat di kampus dan pada saat pembelajaran mahasiswa tersebut asik berbicara sendiri dan ada juga yang mengerjakan tugas tanpa memperhatikan dosen.

Wawancara ini dilakukan dengan mahasiswa jurusan Teknik Informatika angkatan 2022 untuk mengumpulkan data tentang dampak game online Mobile Legends terhadap prokrastinasi di kalangan mahasiswa dengan menggunakan Google Form. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan perwakilan mahasiswa dari kelas B angkatan 2022 Teknik Informatika pada tanggal 16 Juni 2024 secara online menggunakan GoogleForm, penulis mengajukan beberapa pertanyaan, termasuk mengenai dampak game online Mobile Legends terhadap perilaku prokrastinasi. Mahasiswa menyatakan bahwa game ini membuat mereka lupa waktu belajar dan

berdampak negatif pada kesehatan. Hal ini termasuk prokrastinasi karena mahasiswa terus menunda waktu belajar sehingga tugas-tugas akademik tidak terselesaikan.

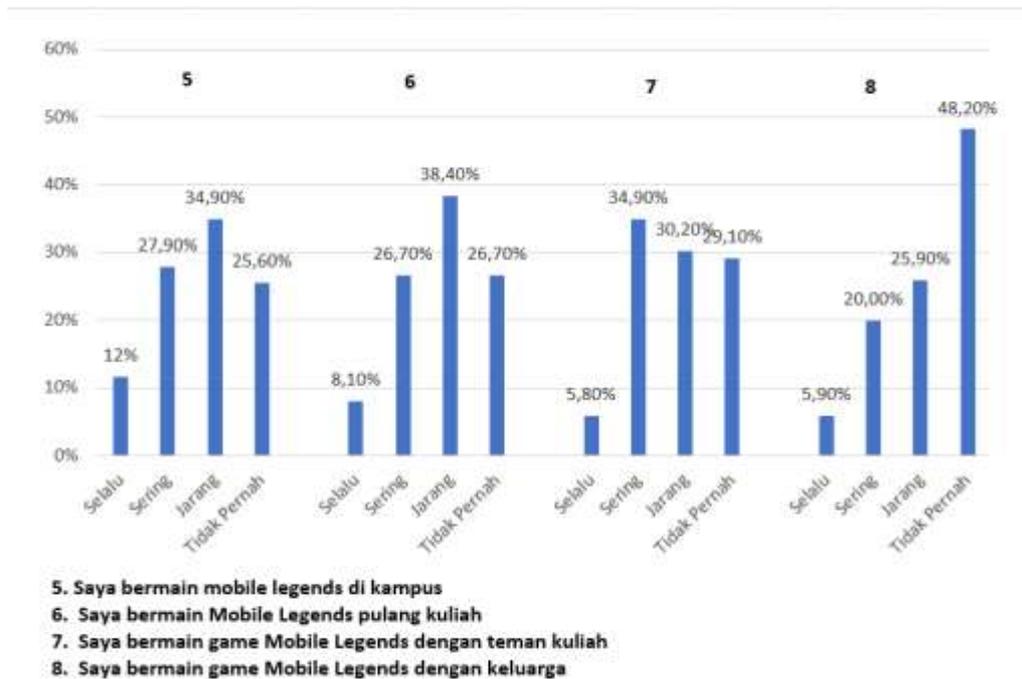
Faktor lain yang menyebabkan mahasiswa menunda-nunda tugas mencakup faktor keluarga, lingkungan pertemanan, dan psikologi. Selain itu, game online juga berkontribusi karena membuat mahasiswa penasaran dan tertarik untuk terus bermain karena tantangan dalam permainan tersebut.

Dari penjelasan di atas mahasiswa tersebut memberikan himbauan untuk membatasi waktu untuk bermain game online karena dapat berdampak pada prokrastinasi akademik mahasiswa tersebut, mahasiswa tersebut memberikan saran untuk kampus memberikan sosialisasi terhadap bahaya dampak dari game online.



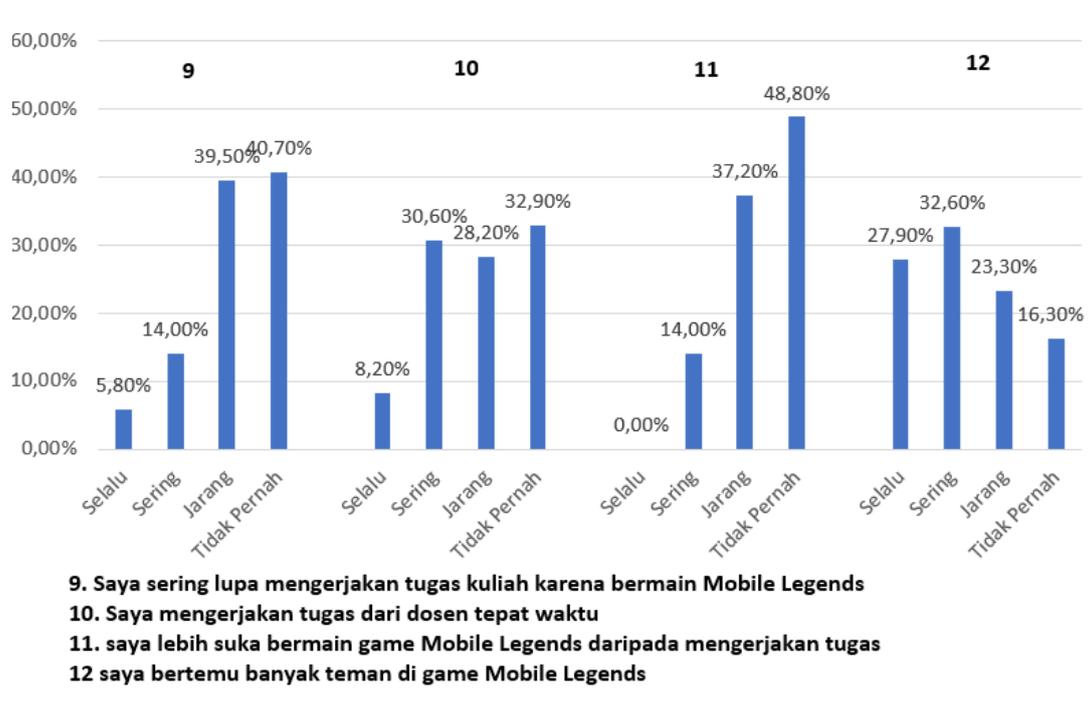
Gambar 1. Hasil Kuesioner No. 1-4

Berdasarkan gambar 1 hasil survei yang dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar responden (39%) sering suka bermain game online. Di antara game online yang populer, Mobile Legends menjadi yang paling banyak dimainkan, dengan 40,7% responden menyatakan sering bermain game tersebut. Namun, hanya 34,9% responden yang mengaku sering bermain Mobile Legends setiap hari. Menariknya, meskipun Mobile Legends populer, ketika di kampus, topik pembicaraan tentang game online lain lebih jarang dibahas dengan teman, dengan 47,7% responden menyatakan jarang bercerita tentang Mobile Legends di kampus.



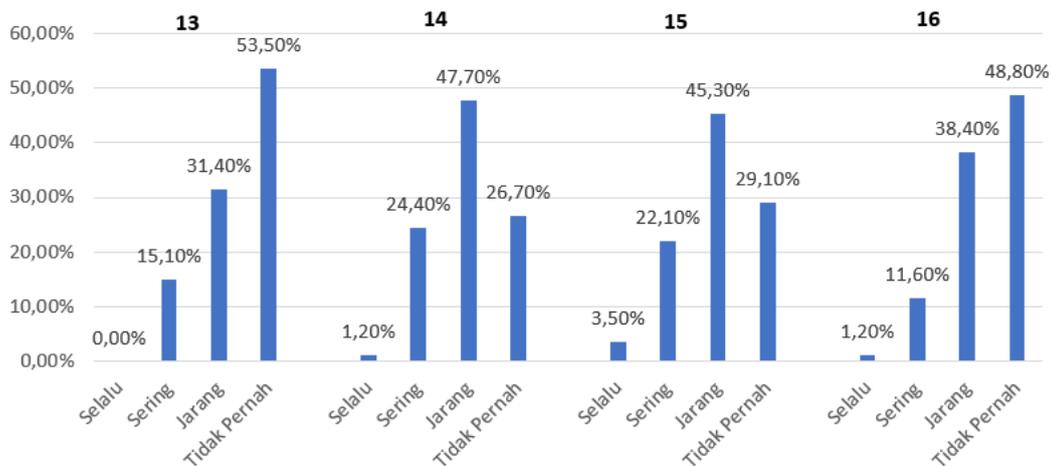
Gambar 2. Hasil Kuesioner No. 5-8

Berdasarkan pada Gambar 2 hasil survei, mayoritas responden (40,7%) dilaporkan jarang bermain Mobile Legends di kampus. Mereka lebih sering terlibat dalam percakapan dan diskusi tentang perkuliahan. Selain itu, 38,4% mahasiswa juga jarang bermain Mobile Legends setelah pulang kuliah. Hasil survei menunjukkan bahwa 34,9% responden sering bermain game online Mobile Legends dengan teman kuliah, dan angka tertinggi 48,2% responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah bermain game online Mobile Legends dengan keluarga.



Gambar 3. Hasil Kuesioner No. 9-12

Berdasarkan Gambar 3 hasil angket/kuesioner mahasiswa, ditemukan bahwa 40,7% responden menyatakan tidak pernah lebih suka bermain Mobile Legends daripada mengerjakan tugas. Hasil tertinggi pada pernyataan 10 menunjukkan bahwa 32,9% mahasiswa tidak pernah bertemu banyak teman di game online Mobile Legends. Untuk pernyataan 11, sebanyak 48,8% responden menyatakan tidak pernah lupa mengerjakan tugas kuliah karena bermain Mobile Legends. Sedangkan pada pernyataan 12, hasil tertinggi menunjukkan 32,6% mahasiswa sering mengerjakan tugas dari dosen tepat waktu.



- 13. Saya menunda-nunda mengerjakan tugas dari dosen
- 14. Saya menunda mengerjakan tugas dengan sengaja
- 15. Saya menunda mengerjakan tugas karena bermain game online Mobile Legends
- 16. Saya lebih suka bermain Mobile Legends daripada mengerjakan tugas

Gambar 4. Hasil Kuesioner No. 13-16

Berdasarkan Gambar 4 hasil survei yang dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar responden (47,7%) jarang menunda-nunda mengerjakan tugas dari dosen. Selain itu, hasil tertinggi (45,3%) menunjukkan bahwa mereka jarang menunda mengerjakan tugas dengan sengaja. Sementara itu, hasil tertinggi (48,8%) menyatakan bahwa mereka tidak pernah menunda mengerjakan tugas karena bermain game online Mobile Legends. Dan hasil tertinggi (53,5%) menyatakan bahwa mereka tidak pernah lebih suka bermain game online daripada mengerjakan tugas.

Dari deskripsi data hasil penelitian yang sudah dikumpulkan, lalu membahas hasil penelitian mengenai dampak game online Mobile Legends terhadap prokrastinasi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo angkatan 2022. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa mahasiswa yang bermain game online Mobile Legends berasal dari kelas A, B, C, D, E, dan F. Pada tahap awal observasi, peneliti menemukan bahwa lebih dari 40% mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Ponorogo Teknik Informatika bermain Mobile Legends.

Berdasarkan wawancara dengan perwakilan mahasiswa teknik informatika, prokrastinasi dijelaskan sebagai perilaku seseorang yang menunda pekerjaan, termasuk menunda menyelesaikan tugas. Hal ini sejalan dengan teori Kurniawan (2017: 98) yang

menyatakan bahwa prokrastinasi merupakan kebiasaan menunda suatu pekerjaan hingga mendekati batas waktu pengumpulan tugas atau pekerjaan tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan, perwakilan mahasiswa teknik informatika ada beberapa faktor yang mengakibatkan terjadinya prokrastinasi. Adapun faktor yaitu meliputi kondisi fisik yang kurang optimal akan membuat mahasiswa menunda tugas yang ada. Kondisi psikologi mengatakan jika kondisi fisiknya stabil maka cenderung bersemangat dalam menyelesaikan tugas. Gaya pola asuh orang tua memainkan peran penting. Orang tua yang peduli dan memperhatikan anaknya cenderung mengurangi kemungkinan prokrastinasi, sedangkan orang tua yang kurang peduli akan membuat anak malas dan menunda-nunda pekerjaan. Selain itu, kondisi lingkungan yang mendukung dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa.

Hasil data menunjukkan bahwa ciri-ciri mahasiswa yang melakukan perilaku prokrastinasi termasuk menunda-nunda untuk memulai dan menyelesaikan tugas, seperti yang terlihat dari tanggapan siswa dalam angket yang disebarkan terdapat 24,4% mahasiswa menunda nunda mengerjakan tugas dari dosen dan 22,1% mahasiswa sering menunda mengerjakan tugas dengan sengaja. Keterlambatan saat mengerjakan tugas,

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket siswa dan wawancara dengan dosen, terdapat kecenderungan keterlambatan dalam penyelesaian tugas. Beberapa siswa sering kali tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, yang disebabkan oleh kecenderungan mereka untuk lebih menyukai bermain atau alasan kurang pemahaman terhadap soal yang diberikan oleh dosen.

Dari uraian diatas, penelitian ini mengindikasikan bahwa game online Mobile Legends dapat menyebabkan perilaku prokrastinasi pada mahasiswa. Hal ini terlihat dari fakta bahwa beberapa siswa sering bermain game Mobile Legends dan menunda-nunda tugas dengan sengaja. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah untuk mengurangi perilaku prokrastinasi ini di antaranya adalah mengurangi waktu bermain game online serta melibatkan peran penting mahasiswa dan orangtua dalam memberikan pengarahan dan sosialisasi kepada mahasiswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian di Universitas Muhammadiyah Ponorogo mengenai “Bagaimana Intensitas Bermain Game Online Memberikan Pengaruh Terhadap Prokrastinasi

Akademik pada Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo?” menunjukkan bahwa game online Mobile Legends mempengaruhi perilaku prokrastinasi mahasiswa. Akibatnya, mahasiswa cenderung mengabaikan belajar sehingga tugas kuliah tertunda atau terbengkalai, yang memicu perilaku prokrastinasi. Banyak mahasiswa yang menyelesaikan tugas tidak tepat waktu atau bahkan tidak mengerjakan tugas sama sekali. Selain itu, mahasiswa sering membahas Mobile Legends dengan teman-teman mereka saat berada di kampus.

Berdasarkan hasil penelitian dalam jurnal ini, untuk mengatasi masalah prokrastinasi akademik yang diakibatkan oleh kebiasaan bermain game online yang berlebihan, mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo dapat mencoba beberapa pendekatan berikut. Pengelolaan waktu yang efektif, mahasiswa perlu belajar untuk mengelola waktu mereka dengan lebih baik. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat jadwal belajar yang realistis dan konsisten, serta membatasi waktu bermain game online. Peningkatan motivasi belajar, mahasiswa perlu meningkatkan motivasi belajar mereka dengan cara memahami pentingnya pendidikan dan menetapkan tujuan akademik yang jelas.

DAFTAR REFERENSI

- Ghufon, M. Nur, dan Rini Risnawati S. 2012. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta : Ar RuzzMedia.
- Suplig, Maurice Andrew. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *JURNAL JAFFRAY*. Vol.15 No. 2
- Safitri, R., Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak game online PUBG terhadap perilaku prokrastinasi siswa. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, 4(1), 30-38.
- Mulyani, U., & Fitriani, W. (2022). Dampak emosi remaja kecanduan bermain game online Mobile Legends di Kecamatan Mandau. *JCOSE (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 5(1), 29.
- Habibi, N. M. (2022). Dampak negatif online game terhadap remaja. *Jurnal Bikotetik*, 6(1), 30-35. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/view/13007/8314>

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya [Online game addiction in adolescents: Impacts and its preventions]. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf>