

Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* dan Ketajaman Penglihatan Dengan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa di FKM Undana Tahun 2021

Markurius I. Polin, Yendris K. Syamruth, Dominirsep O. Dodo

Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Nusa Cendana, Kupang, Nusa Tenggara Timur

Abstrak

Perkembangan dunia game online saat ini sangat pesat. Fenomena menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online diperkirakan mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Selain itu juga mengakibatkan kelainan ketajaman penglihatan yang berpengaruh dalam proses belajar mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah ada hubungan kebiasaan bermain *game online* dan ketajaman penglihatan terhadap prestasi akademik pada mahasiswa di FKM Undana angkatan 2018. Jenis penelitian yang digunakan adalah analitik dengan desain penelitian *cross sectional study*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FKM Undana angkatan 2018 yang bermain *game online* dengan jumlah 129 orang. Teknik sampling menggunakan *simple random sampling* dengan sampel berjumlah 97 orang. Data yang diperoleh, dianalisis menggunakan *korelasi spearman rank* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, variabel Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Prestasi Akademik memiliki hubungan (0,047); Ketajaman Penglihatan terhadap Prestasi Akademik tidak memiliki hubungan (0,364). Oleh karena itu, diharapkan peran Fakultas Kesehatan Masyarakat dalam hal ini dosen pengajar bukan sekedar mengajar saja tetapi, dosen dituntut tetap bisa mengawasi perkembangan mahasiswa walaupun tidak secara langsung. Serta Peran orang tua harusnya lebih mengawasi kebiasaan-kebiasaan anak, terutama dalam kebiasaannya bermain *game online*. Pengawasan orang tua dibutuhkan supaya anak dapat terkontrol dengan baik. Sehingga anak tidak hanya menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain *game online*, tetapi bisa digunakan untuk aktivitas lainnya seperti belajar.

Kata Kunci: *Game Online*, Ketajaman Penglihatan, Prestasi Akademik.

Pendahuluan

Zaman era modern seperti saat ini, Kehidupan manusia tidak bisa terlepas dari perkembangan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu dari hasil perkembangan teknologi adalah internet. Internet sebagai sumber informasi memegang peranan penting dalam mengembangkan pikiran dan pengalaman seseorang dalam menciptakan karya produktif. Sejalan dengan perkembangan tersebut internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya bagi masyarakat adalah diciptakan video *game*. Permainan video *game* ini menggunakan jaringan internet tersebut dikenal dengan sebutan *game online*. *Game online* yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok melalui jaringan internet dengan menggunakan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih

masyarakat Indonesia di masa pandemi Covid-19 adalah bermain game online sebesar 16,5 persen. Sementara musik online 15,3 persen. Bahkan berdasarkan data ada 50,8 juta pengguna mobile game di 2020. Hal tersebut tidak lepas dari imbas kebijakan work from home (WFH) dan belajar di rumah. Hal ini membuat penggunaan dan unduhan aplikasi game online melonjak, bahkan diprediksi akan meningkat. Telkomsel mencatat pada bahwa pada tahun 2019 pertumbuhan pengakses pengguna games online di wilayah Bali dan Nusa Tenggara cukup tinggi, pengguna layanan data di Bali, NTB, dan NTT mencapai 2,5 juta pelanggan atau 33% dari total 7,5 juta pelanggan.

Bermain game online memberi mereka sesuatu hal itu menguntungkan atau berdampak positif yang tidak dapat diberikan oleh siapa pun. Hal ini terjadi karena memungkinkan pikiran para pemain untuk lebih aktif, terutama game berbasis puzzle tersebut Selain itu, ini membantu pemain untuk mengambil keputusan dalam situasi sulit, terutama game petualangan, Multiplayer

Online Battle Arena (MOBA) dan Battel Royal yang membuat pemain tetap waspada, aktif, dan strategis. Terlepas dari dampak positif game online, ada hal negatif yang menimbulkan kerugian bagi para pemain game online. Seperti Munculnya kekerasan di kalangan masyarakat, kecanduan bermain game online, peningkatan agresi, kecemasan, depresi, dan konsekuensi medis bagi pemain. Salah satu dampak kesehatan yang langsung dirasakan oleh pemain game adalah gangguan ketajaman penglihatan, disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya akibat terlalu lama didepan gadget dengan bermain game dan gelombang elektromagnetik yang dihasilkan layar gadget menyebabkan radiasi dan bisa sangat mengganggu kesehatan mata.

Mahasiswa dituntut untuk berkompetisi secara adil dalam memperoleh prestasi akademik, yang dalam ini sebagai tolak ukurnya adalah indeks prestasi. Prestasi akademik itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap Mahasiswa, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan mahasiswa dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran di kampus, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Mahasiswa merupakan peserta didik yang banyak menggunakan gadget dalam proses pembelajarannya terutama pada saat proses diskusi di dalam kelas. Gadget juga dapat mempermudah mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dosen. Selain digunakan mengerjakan tugas yang diberikan, gadget juga digunakan mahasiswa untuk menghibur diri dengan memainkan game online di kala stres atau pusing dengan tugas yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan kebiasaan bermain game online dan ketajaman penglihatan terhadap prestasi akademik pada mahasiswa di FKM Undana angkatan 2018.

Metode dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Analitik dengan rancangan penelitian Cross Sectional untuk mengetahui Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dan Ketajaman Penglihatan Terhadap Prestasi

Akademik Pada Mahasiswa Di Fkm Undana Tahun 2021

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kampus FKM Undana Kupang. Waktu penelitian dilaksanakan mulai pada bulan April sampai Mei 2022.

Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FKM Undana angkatan 2018 yang bermain game online dengan jumlah 129 orang.

Sampel

Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 97 orang yang bermain game online.

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan simple random sampling.

Cara Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan pengukuran. Kuesioner (Angket) Menyebarkan daftar pertanyaan yang berhubungan dengan game online pada mahasiswa FKM Undana 2018 yang dijadikan responden. Pengukuran ketajaman penglihatan dengan menggunakan Poster snellen yaitu 6/6 atau 20/20 ketajaman penglihatan baik dan > 6/6 atau >20/20 ketajaman penglihatan buruk.

Pengolahan dan Analisis Data

Setelah data diperoleh maka dilakukan pengolahan data dengan cara editing, coding, entry, dan cleaning. Metode analisis data menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat yaitu analisis yang menjelaskan secara rinci karakteristik masing-masing variabel yang diteliti. Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dengan menggunakan uji korelasi spearman rank pada derajat kemaknaan ($\alpha=0,05$). Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan narasi. Penelitian ini sudah memperoleh

persetujuan etik dengan bukti nomor ethical approval yang sudah disetujui oleh Komisi Etik Penelitian Kesehatan dari Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Nusa Cendana dengan Nomor: 2022056- KEPK.

Karakteristik Responden

Distribusi responden berdasarkan karakteristik umur dan jenis kelamin pada mahasiswa FKM Undana Angkatan 2018 dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Hasil Penelitian

Tabel 1
Distribusi Responden Berdasarkan Umur di FKM Undana

No.	Umur Responden (tahun)	Frekuensi (n)	Proporsi (%)
1.	20	12	12,4
2.	21	19	19,6
3.	22	9	9,3
4.	23	54	55,7
5.	24	3	3,1
Total		97	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa seluruh responden berada pada kelompok

umur 17-25 tahun yaitu sebanyak 97 orang (100%).

Tabel 2
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di FKM Undana

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Proporsi (%)
1.	Laki-laki	32	33
2.	Perempuan	65	67
Total		97	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa responden paling banyak berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 65 orang (67%),

sedangkan responden paling sedikit berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 32 orang (30%).

Hasil Analisis Univariat

Distribusi responden berdasarkan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti yakni *game online*, ketajaman

penglihatan dan prestasi akademik pada mahasiswa FKM Undana Angkatan 2018 dapat dilihat pada tabel 3, Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 3
Hasil Penelitian *Game Online* di FKM Undana

No.	<i>Game Online</i>	Frekuensi (n)	Proporsi (%)
1.	<i>Low Frequency Gamer</i>	9	9,3
2.	<i>High Frequency Gamer</i>	81	83,5
3.	<i>Heavy Frequency Gamer</i>	7	7,2
Total		97	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa responden paling banyak berada pada kategori *high frequency gamer* yaitu 81 orang (83,5%)

sedangkan responden paling sedikit berada pada kategori *heavy frequency gamer* yaitu tujuh orang (7,2%).

Tabel 4
Hasil Penelitian Ketajaman Penglihatan di FKM Undana

No.	Ketajaman Penglihatan	Frekuensi (n)	Proporsi (%)
1.	Tidak Normal	12	12,4
2.	Normal	85	87,6
Total		97	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden yaitu 85 orang (87,6%) memiliki ketajaman

penglihatan yang normal, 12 orang (12,4%) dalam kategori tidak normal.

Tabel 5
Hasil Penelitian Prestasi Akademik di FKM Undana

No.	Prestasi Akademik	Frekuensi (n)	Proporsi (%)
1.	Buruk	10	10,3
2.	Cukup	67	69
3.	Baik	15	15,5
4.	Sangat Baik	5	5,2
Total		97	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa responden paling tinggi prestasi akademik berada pada kategori cukup yaitu 67 orang

(69,1%) sedangkan responden paling rendah prestasi akademiknya berada pada kategori sangat baik yaitu lima orang (5,2%).

Hasil Analisis Bivariat

Hasil analisis hubungan antara variabel *game online* dengan prestasi akademik dan hubungan antara variabel ketajaman penglihatan dengan prestasi akademik pada mahasiswa FKM Undana Angkatan 2018 dapat dilihat pada Tabel 6 dan Tabel 7.

Hasil Analisis Hubungan Kebiasaan anantara Bermain *Game Online*
dengan Prestasi Akademik di FKM Undana

Game Online	Prestasi Akademik								Total	
	Buruk		Cukup		Baik		Sangat Baik			
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Low frequency gamer	1	11,1	4	44,4	1	11,1	3	33,3	9	100
High frequency gamer	7	8,6	59	72,8	13	16	2	2,5	81	100
Heavy frequency gamer	2	28,6	4	57,1	1	14,3	0	0	7	100
Total	10	10,3	67	69,1	15	15,5	5	5,2	97	100
Test Spearman Rho			Test Spearman Rho p-value = 0,047					r = -0,202		

Sumber : Data Primer

Tabel 6, menunjukkan bahwa responden yang bermain game dalam kategori *low frequency gamer* yang memiliki prestasi sangat baik sebanyak tiga orang (33,3%), baik satu orang (11,1%), cukup empat orang (44,4%) dan buruk satu orang (11,1%). Responden yang bermain *game* dalam kategori *high frequency gamer* yang memiliki prestasi sangat baik sebanyak dua orang (2,5%), baik 13 orang (16%), cukup 59 orang (72,8%) dan buruk 7 (8,6%). Sedangkan responden yang bermain *game* dalam kategori *heavy frequency gamer* yang memiliki

prestasi baik sebanyak satu orang (14,3%), cukup empat orang (57,1%) dan buruk dua orang (28,6%).

Hasil dari uji statistik menggunakan spearman rho menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan prestasi akademik. Hal ini dapat dilihat dari nilai p (*p-value*) $0,047 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan prestasi akademik pada mahasiswa FKM Undana angkatan 2018.

Tabel 6
Hasil Analisis Hubungan Ketajaman Penglihatan
dengan Prestasi Akademik di FKM Undana

Ketajaman Penglihatan	Prestasi Akademik								Total	
	Buruk		Cukup		Baik		Sangat Baik			
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Tidak Normal	2	16,7	5	41,7	5	41,7	0	0	12	100
Normal	8	9,4	62	72,9	10	11,8	5	5,9	85	100
Total	10	10,3	67	69,1	15	15,5	5	5,2	97	100
Test Spearman Rho		Test Spearman Rho p-value = 0,364						r = -0,093		

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 10, menunjukkan bahwa responden yang mempunyai ketajaman penglihatan tidak normal, memiliki prestasi baik sebanyak lima orang (41,7%), cukup lima orang (41,7%) dan buruk dua orang (16,7%). Sedangkan responden yang mempunyai ketajaman penglihatan normal, memiliki prestasi sangat baik sebanyak lima orang (5,2%), baik 10 orang (11,8%), cukup 62 orang (72,9%) dan buruk delapan orang (9,4%).

Pembahasan

Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa FKM Undana

Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Ilmu pengetahuan semakin maju dan canggih, alat permainan bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video game, yang ada pada game online dan alat permainan elektronik lainnya. Hal tersebut dapat berdampak pada kehidupan mahasiswa sehari-hari, seperti menjadi malas belajar dan tidur tidak tepat waktu. Hal ini diakibatkan karena para pemain game mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain game, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar,

Hasil analisis menunjukan bahwa tidak ada hubungan antara ketajaman penglihatan dengan prestasi akademik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji spearman rho yang mana nilai p (*p-value*) $0,364 < 0,05$ yang berarti bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara ketajaman penglihatan dengan prestasi akademik pada mahasiswa FKM Undana angkatan 2018.

bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga.

Prestasi akademik adalah indikator keberhasilan mahasiswa di level pendidikan tinggi. Karena begitu pentingnya prestasi akademik sehingga berperan penting dalam menghasilkan lulusan berkualitas terbaik yang nantinya akan menjadi pemimpin dan tenaga kerja yang hebat bagi negara sehingga bertanggung jawab terhadap pembangunan ekonomi dan sosial negara.

Hasil penelitian yang dilakukan di FKM Undana menunjukkan bahwa, ada hubungan yang signifikan antara bermain game online dengan prestasi akademik. Durasi responden dalam bermain game online paling banyak berada pada kategori high frequency gamer yaitu lebih dari 7 jam/minggu dan responden cenderung memiliki prestasi akademik yang berada pada

tingkat cukup. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian menurut Kautsar (2019) yang mengatakan bahwa, durasi bermain game online mempengaruhi prestasi belajar siswa di SMAN 3 Aceh Besar. Siswa yang menghabiskan waktu bermain game online tidak mendapatkan prestasi dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain game online dan mendapatkan prestasi.

Berdasarkan hasil wawancara, responden menyampaikan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi responden bermain game lebih dari 7 jam/ minggu adalah pandemi karna aktivitas perkuliahan dilakukan secara onlien atau di rumah sehingga responden mempunyai banyak waktu untuk bermain game onlien. Faktor lain yang mempegaruhi adalah ajakan teman untuk bermain game bersama-sama sehingga menghabiskan banyak waktu, selain itu fitur-fitur *game online* juga menarik. Responden juga menyampaikan bahwa bermain *game online* menghabiskan banyak waktu sehingga mempengaruhi waktu belajarnya yang mengakibatkan prestasi akademiknya menurun. Hasil wawancara juga diketahui bahwa *game online* yang sering dimainkan oleh mahasiswa adalah *Mobile Legends (ML)*, *Free Fire (FF)* dan *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*.

Hasil analisis menunjukan bahwa terdapat hubungan antara kebiasaan bermain game online terhadap prestasi akademik. Hal ini dapat dilihat dari hasil Uji Korelasi Rank Spearman yang mana nilai p (p -value) $0,047 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain game online terhadap prestasi akademik pada mahasiswa FKM Undana angkatan 2018. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuhan dengan judul hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta bahwa ada hubungan yang signifikan antara game online dengan prestasi belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta berdasar hasil uji chi square, di peroleh nilai p (p -value) = $0,031 < 0,05$.

Berdasarkan uji koefisien (r) telah didapatkan $-0,202$ yang artinya bahwa hubungan *game online* dengan prestasi akademik memiliki korelasi atau keeratan yang lemah. Prestasi akademik merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran mahasiswa. Mahasiswa yang sering bermain *game online* perlu diidentifikasi secara dini. Meskipun menurut penelitian yang telah dilakukan bahwa ada hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan prestasi akademik bersifat lemah, namun hal itu patut diwaspadai dan dikontrol agar tidak berkembang menjadi hubungan yang kuat sehingga dapat menimbulkan dampak yang negatif untuk selanjutnya.

Peran dosen bukan sekedar mengajar saja tetapi dosen dituntut tetap bisa mengawasi perkembangan mahasiswa walaupun tidak secara langsung. Namun dengan pandemi COVID-19 membuat proses kegiatan belajar mengajar di lakukan secara online, sehingga membuat dosen sulit memantau mahasiswa saat proses belajar. Perkembangan pola pikir mahasiswa bisa saja mengalami kemunduran jika dosen tidak mengawasi dengan baik.

Peran orang tua harusnya lebih mengawasi kebiasaan-kebiasaan anak, terutama dalam kebiasaannya bermain game online. Pengawasan orang tua dibutuhkan supaya anak dapat terkontrol dengan baik sehingga anak tidak hanya menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain game online, tetapi bisa digunakan untuk aktivitas lainnya seperti belajar.

Hubungan Ketajaman Penglihatan dengan Prestasi Akademik Mahasiswa FKM Undana

Mata merupakan indera penglihatan yang sangat berguna untuk mempersepsikan bentuk, ukuran, warna, maupun kedudukan suatu objek. Visus mata (ketajaman penglihatan) merupakan kemampuan sistem penglihatan untuk membedakan berbagai bentuk yang dilihat.

Bermain game online secara terus menerus terutama dalam keadaan yang berlebihan dapat menyebabkan dampak

negatif bagi kesehatan tubuh terkhusus gangguan pada kesehatan mata. Gangguan terhadap penglihatan banyak terjadi, mulai dari gangguan ringan berupa kelainan ketajaman penglihatan hingga gangguan yang berat yang dapat mengakibatkan kebutaan.

Hasil penelitian yang dilakukan di FKM Undana menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang searah (Asimetris) antara ketajaman penglihatan dan prestasi akademik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya mahasiswa yang memiliki ketajaman penglihatan yang berada pada kategori normal dan responden cenderung memiliki prestasi akademik yang berada pada tingkat cukup. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian menurut Citrawati (2020) yang mengatakan bahwa, tidak ada hubungan antara ketajaman penglihatan dengan prestasi belajar dimana siswa yang mengalami gangguan ketajaman penglihatan masih mendapatkan prestasi. Ketajaman penglihatan menjadi salah satu faktor yang dalam menentukan prestasi belajar. Dengan adanya kelainan terhadap ketajaman penglihatan dapat mengganggu proses penerimaan informasi mahasiswa saat belajar.

Hasil analisis menunjukan bahwa terdapat hubungan antara ketajaman penglihatan terhadap prestasi akademik. Hal ini dapat dilihat dari hasil Uji Korelasi *Rank Spearman* yang mana nilai p (p -value) $0,364 < 0,05$ yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan ketajaman penglihatan dengan prestasi akademik pada mahasiswa FKM Undana angkatan 2018. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulia Wardany (2018) dengan judul pengaruh kelainan refraksi terhadap prestasi belajar murid sekolah dasar X Pekanbaru, bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara ketajaman penglihatan dengan prestasi belajar murid sekolah dasar X Pekanbaru berdasarkan hasil uji, di peroleh nilai p (p -value) $= 0,561 < 0,05$.

Berdasarkan uji koefisien (r) telah didapatkan $-0,093$ yang artinya bahwa hubungan antara ketajaman penglihatan dengan prestasi akademik memiliki korelasi atau keeratan yang sangat lemah. Meskipun

menurut penelitian yang telah dilakukan bahwa tidak ada hubungan antara ketajaman penglihatan dengan prestasi akademik bersifat sangat lemah, namun hal itu patut di antisipasi agar tidak berkembang menjadi hubungan yang kuat sehingga tidak dapat menimbulkan dampak yang negatif.

Berdasarkan hasil menganalisis lebih mendalam tentang data yang saya miliki, didapatkan bahwa ada faktor lain yang membuat hasil penelitian saya tidak sesuai dengan hipotesis awal, yakni:

1. Sampel Penelitian

Sampel yang diambil peneliti kecenderungannya memiliki hasil yang tidak ada hubungan antara variabel ketajaman penglihatan dengan prestasi akademik.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang pendek serta kesibukan responden saat itu sedang Kuliah Kerja Nyata (KKN) sehingga menyebabkan relatif tidak ada hubungan.

3. Informasi yang Diberikan Responden

Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya.

Mahasiswa harus bisa mengontrol dirinya sendiri, agar tidak menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* secara berlebihan. Mahasiswa juga harus mampu memilih teman yang dapat mendukung agar terhindar dari pengaruh buruk *game online*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa hubungan kebiasaan bermain *game online* dan ketajaman penglihatan dengan prestasi akademik pada mahasiswa di FKM Undana Tahun 2021 sebagai berikut;

1. Ada hubungan yang signifikan atau hubungan yang searah (Asimetris) antara *game online* dengan prestasi akademik pada mahasiswa di FKM Undana Tahun 2021 dengan nilai p (p -value) bernilai $0,047 < 0,05$.
2. Ada tidak ada hubungan yang signifikan atau hubungan yang searah (Asimetris)

antara ketajaman penglihatan dengan prestasi akademik pada mahasiswa di FKM Undana Tahun 2021 dengan nilai p (p -value) bernilai $0,364 < 0,05$.

Saran

Bagi Mahasiswa FKM Undana

Mahasiswa kesehatan sebaiknya mampu manajemen diri untuk tidak melakukan aktivitas bermain game yang berlebihan sehingga melibatkan kerja mata yang maksimal dalam waktu terlalu lama. Mahasiswa juga sebaiknya dapat mengajarkan, menganjurkan serta saling mengingatkan kepada teman, keluarga atau orang lain tentang pentingnya menjaga kesehatan salah satunya kesehatan mata.

Bagi FKM Undana

UndanaDiharapkan pihak fakultas dapat memberi informasi mengenai dampak baik dan buruk dari kebiasaan bermain game melalui kegiatan belajar mengajar di kampus, poster yang ditempel di mading, maupun materi tentang dampak dari bermain game ditambahkan sebagai materi dalam mabim, dan sebagainya sehingga dapat menambah motivasi dan kesadaran mahasiswa.

Bagi peneliti lain

Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan untuk terus melanjutkan penelitian yang berhubungan dengan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2020). *Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BUL-ETIN-APJII-EDISI-74---November-2020>
- Arizona, M., Purba, B. B. D., & Gultom, P. L. (2020). Hubungan Lamanya Bermain Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata Pada Siswa Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Peneletian Kesmas*, 3(1). <http://ejournal.delihuada.ac.id/index.php/JPKSY/article/download/366/240/>
- Arockiyasamy, G., Sujeewan, K. S., & Bullard, K. (2019). The influence of playing video games on academic performance among graduates of Karunya University. *Journal of Advances in Humanities and Social Sciences*, 2(3), 119–132. <https://doi.org/10.20474/jahss-2.3.1>
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisiplin*. Penerbit CV. Pena Persada Redaksi. http://repository.um-surabaya.ac.id/4461/1/Buku_Psikologi_Pendidikan.pdf
- Bisnis.com. (2019). *Pengakses Games Online di Flores Tumbuh 50 Persen*. Bisnis.Com. <https://bali.bisnis.com/read/20190522/538/926042/pengakses-games-online-di-flores-tumbuh-50-persen>
- Chandra, A., Aniroh, U., & Apriyatmoko, R. (2020). Hubungan Antara Frekuensi Dan Lama Waktu Bermain Game Online Dengan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Dasar. *Respository*, 1–11. <http://repository2.unw.ac.id/1078/>
- Darmawan, A. A. K. N. (2015). *Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Kunjungan Masyarakat Terhadap Pemanfaatan Pelayanan Posyandu Di Desa Pemecutan Kelod Kecamatan Denpasar Barat*. 5(2), 29–39. <https://media.neliti.com>
- Dewi, P. P., Rohmah, N., & Yulis, Z. E. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Remaja Di Smp Muhammadiyah 06 Wuluhan Kabupaten Jember. *Repository Um Jember*, 1–11. <http://repository.unmuhjember.ac.id/10412/>
- Dumrique, D. O., & Castillo, J. G. (2018). Online Gaming: Impact on the Academic Performance and Social Behavior of the Students in Polytechnic University of the Philippines Laboratory High School. *Knowledge E*, 1205–1210. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i6.2447>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 2(1), 61–66. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Firdaus, D., Muflih, & Lestiwati, E. (2017). Hubungan Perilaku Bermain Video Game Online Dengan Ketajaman Visus Mata Anak Usia Sekolah. *Medika Respati*. <http://medika.respati.ac.id/index.php/Medik/article/view/66/64>
- FKM Universitas Nusa Cendana. (2021). *Data IP Semester I-V Mahasiswa FKM Universitas Nusa Cendana Angkatan 2018*.
- Fromme, J. (2003). *Game Studies - Computer*

- Games as a Part of Children's Culture. *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1), 17–25. <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
- Gaol, T. L. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia [UNIVERSITAS INDONESIA]. In *Fakultas Ilmu Keperawatan UI*. <http://lib.ui.ac.id/file?file=pdf/abstrak-20313849.pdf>
- Grace, G. P. (2014). *Systematic Sampling*. <https://www.slideshare.net/philimie/systematic-sampling-30232261>
- Griffiths, M. D. (2008). Diagnosis and management. *ACC Current Journal Review*, 12(3), 26–42. [https://doi.org/10.1016/1062-1458\(95\)92331-E](https://doi.org/10.1016/1062-1458(95)92331-E)
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2015). Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Upsala Journal of Medical Sciences*, 120, 263–275. <https://doi.org/10.3109/03009734.2015.1049724>
- Kolipah, S., & Devy, S. R. (2016). Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa Sd Di Kelurahan Mulyorejo. *Jurnal Promkes*, 4(1), 104–115. <https://ejournal.unair.ac.id/PROMKES/article/view/5810>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*, 8(1), 88–99. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
- Laras, D. S., & Sukma, D. A. (2022). Perbandingan Hasil Pemeriksaan Tajam Penglihatan Jauh Antara Aplikasi Perangkat Lunak Peek Acuity Dengan Snellen Chart. *Jurnal Sehat Masada*, XVI(1), 118–126. <http://ejurnal.stikesdhhb.ac.id/index.php/Jsm/article/download/272/222>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenangan dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(2), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lemeshow, Snedecor, G., & Cochran, W. (1997). *Rumus Sampel Penelitian Cross-Sectional*.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 03(2), 103–118. <https://ejournal.radenintanac.id/index.php/konseli/article/download/575/466>
- Moore, P. J. (2019). Academic achievement. *Educational Psychology*, 39(8), 981–983. <https://doi.org/10.1080/01443410.2019.1643971>
- Mushtaq, I., & Khan, S. N. (2012). Factors Affecting Students' Academic Performance. *Global Journal of Management and Business Research*, 12(9), 16–22. https://www.academia.edu/7785853/Factors_Affecting_Students_Academic_Performance_Factors_Affecting_Students_Academic_Performance
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 115–122. <https://ummaspu-ejournal.id/JENFOL/article/download/427/244>
- Norlita, W., Isnaniar, & Hasanah, T. W. (2020). Ketajaman Penglihatan berdasarkan Intensitas Bermain Game pada Anak Sekolah Dasar Kelas 5 dan 6 di SD Al-Rasyid Pekanbaru. *Jurnal Sains Dan Kesehatan*, 10(2), 137–146. <http://ejurnal.stikesdhhb.ac.id/index.php/Jsm/article/download/272/222>
- Notoatmodjo, P. D. S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Rineka Cipta.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul

- Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 494–501. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/1236/1112>
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-JIP BIOL*, 5(1), 35–40. https://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/E_Biol/article/view/9350/0
- Santos, J. R. N. D. L., Cornillez, E. E. C., Carillo, V. D., & Santos, J. G. N. de los. (2020). Mobile Games and Academic Performance of University Students. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, 9(4), 720–726. <https://doi.org/10.35940/ijitee.A4788.029420>
- Santosa, N. A., & Sundari, L. P. R. (2018). Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online Dengan Gangguan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Menengah Pertama (Smp) Di Kota Denpasar. *E-Jurnal Medika*, 7(8), 1–12. <https://ojs.umud.ac.id/index.php/eum/article/view/41659>
- Saputera, R. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 1–15. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/11320>
- Satria, A., Sari, M. I., Ramadhian, M. R., & Lisiswanti, R. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *J Agromedicine*, 6(1), 125–129. <https://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/agro/article/viewFile/2263/pdf>
- Simaremare, A. P. R. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Visus pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas HKBP Nommensen Factors Affecting. *Jurnal Umsu*, 3(2), 67–81.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>
- Tarsidi, D. (2011). *Defenisi Tunanetra*. <https://d-tarsidi.blogspot.com/2011/10/defenisi-tunanetra.html?m>
- Universitas Nusa Cendana. (2020). *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan*. Undana Press.
- Yılmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2018). The Impact of Heavy (Excessive) Video Gaming Students on Peers and Teachers in the School Environment: A Qualitative Study Eyüp. *The Turkish Journal on Addictions Through*, 5(2), 147–161. https://www.researchgate.net/publication/327689946_The_Impact_of_Heavy_Excessive_Video_Gaming_Students_on_Peers_and_Teachers_in_the_School_Environment_A_Qualitative_Study