Jurnal Kognisia Volume 8, Nomor 2, Oktober 2025, 163-172
doi: 10.20527/kognisia.2025.10.018

eISSN: 2809-6215
pISSN: 2809-6827

Perbedaan Efikasi Diri Akademik pada Mahasiswa Pemain dan Bukan Pemain *Game Online Game Mobile Legends* di Banjarbaru

The Difference in Academic Self-Efficacy between Mobile Legends Players and Nonplayers Among University Students in Banjarbaru

Wahyu Sugiono* & Meydisa Utami Tanau
Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat, Gedung II FKIK, Jl. A. Yani Km. 36 Banjarbaru, Kalimantan Selatan, 70714, Indonesia

ABSTRAK
Perkembangan *game online* dari komputer pribadi ke ponsel *smartphone* memudahkan para pemain *game* untuk bermain *game online* di mana saja dan kapan saja. *Game online* yang banyak digunakan di Indonesia adalah *game online Mobile Legends* yang menempati posisi pertama sebagai *game* yang paling banyak dimainkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan efikasi diri akademik antara mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile Legends* di Banjarbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan total responden sebanyak 154 mahasiswa di Banjarbaru dengan metode *purposive random sampling*. Data penelitian ini diperoleh secara *hybrid* (*online* dan *offline*), dengan menggunakan *College Academic Self-Efficacy Scale (CASES)* yang telah diadaptasi dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan uji t independen dengan hasil penelitian tidak terdapat perbedaan signifikan efikasi diri akademik antara mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile Legends* di Banjarbaru. Nilai rata-rata efikasi diri akademik pada mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile Legends* di Banjarbaru rata-rata tergolong mayoritas rendah.

Kata kunci: Efikasi Diri Akademik, Mahasiswa, *Mobile Legends*

ABSTRACT
The development of online games from personal computers to smartphone devices has made it easier for gamers to play online games anywhere and anytime. One of the most widely used online games in Indonesia is Mobile Legends, which holds the top position as the most played game. The purpose of this study was to analyze the difference in academic self-efficacy between students who played the online game of Mobile Legends and students who did not play the game in Banjarbaru. The quantitative method was used in the study with 154 students in Banjarbaru as the respondents, who were selected using the purposive random sampling method. Data for this study were collected in a hybrid way (online and offline), using the College Academic Self-Efficacy Scale (CASES) which was already adapted into Indonesian. The results of the independent t-test showed that there was no significant difference in academic self-efficacy between students who played the online game of Mobile Legends and those who did not play the game in Banjarbaru. The average academic self-efficacy scores of students who play and do not play the online game Mobile Legends in Banjarbaru are generally low.

Keywords: Academic Self-Efficacy, Students, Mobile Legends

***Korespondensi:**
Wahyu Sugiono
waydeofficial98@gmail.com

Masuk: 25 Juli 2024
Diterima: 28 Oktober 2025
Terbit: 30 Oktober 2025

Sitasi:
Sugiono, W., & Tanau, M. U., (2025). Perbedaan Efikasi Diri Akademik pada Mahasiswa Pemain dan Bukan Pemain Game Online Game Mobile Legends di Banjarbaru. *Jurnal Kognisia, 8*(2), 163-172. http://doi.org/10.20527/kognisia.2025.10.018

PENDAHULUAN

Perkembangan *game online* dari komputer pribadi ke ponsel *smartphone* memudahkan para pemain *game* untuk bermain *game online* di mana saja dan kapan saja. (Rodríguez, 2018). *Game online* yang banyak digunakan di Indonesia menurut data dari hasil survei *we are social* tahun 2022 hasilnya *game online Mobile Legends* menempati posisi pertama sebagai game yang paling banyak dimainkan. Menurut data dari Moonton, dari 34 juta pemain aktif *Mobile Legends* di Indonesia, mayoritas berasal dari Jawa (52,65%), diikuti oleh Sumatera (29,38%), dan Kalimantan (7,41%) (Pratnyawan & Rachmanta, 2021).

Sebagian besar responden adalah laki-laki dengan proporsi hampir mencapai 75%. Lebih dari separuh responden berusia di bawah 35 tahun (60%). Sebagian besar responden adalah pelajar, mahasiswa, dan orang dewasa yang bekerja (86%). (Annur, 2023).

Ketertarikan mahasiswa pada *game Mobile Legends* tampak dengan berkembangnya kominitas atau perkumpulan pemain *game Mobile Legends* dikalangan mahasiswa, khususnya di Kota Banjarbaru. Banjarbaru sebagai Ibu Kota Kalimantan Selatan dimana kota ini memiliki populasi mahasiswa yang aktif bermain *game online*, dan juga mengikuti pendidikan tinggi. Salah satu event terbesar *Mobile legends* di Kalimantan berdasarkan sumber (Bulkis, 2022) diselenggarakan di Kota Banjarbaru, ada 123 tim se-Kalimantan yang mengikuti turnamen *Mobile legends Community Championship* (MLCC) di Q Mall Banjarbaru, Kalimantan Selatan.

Dengan kemajuan teknologi internet yang semakin pesat, mahasiswa kini memiliki banyak pilihan aktivitas yang tersedia bagi mereka. *Game online* adalah salah satu aktivitas yang paling populer di internet. Saat ini, genre dan jenis permainan yang tersedia semakin banyak serta kemampuannya untuk dimainkan secara tim oleh beberapa orang, menjadikan *game online* sangat menarik bagi mahasiswa. Akibatnya, jumlah pemain *game online* semakin meningkat di kalangan mahasiswa (Griffiths *et al*., 2004). Salah satu dampak negatif dari kecanduan *game online* bagi mahasiswa adalah penurunan kinerja akademik (Yee, 2002). Oleh karena itu, pencapaian prestasi akademik memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan mahasiswa. Mereka mulai menyadari bahwa prestasi yang mereka raih selama masa remaja akan berpengaruh pada kesuksesan mereka di masa yang akan datang (Santrock, 2007). Motivasi agar bisa meraih prestasi dalam akademik dipengaruhi oleh keyakinan diri, yang dalam istilah Baron dan Byrne (2004), disebut sebagai efikasi diri.

Novrialdy *et al*. (2019) mengungkapkan tanda-tanda mahasiswa atau pelajar yang kecanduan *game online*, seperti selalu memikirkan bermain *game online*, lebih suka berinteraksi dengan sesama pemain *game online* dan sering tertidur di kelas. Salah satu aspek untuk menangani perilaku adiksi *game online* berdasarkan penelitian Pratama dan Vitasari (2020) yaitu efikasi diri akademik dengan cara metode terapi tertentu yang bertujuan meningkatkan efikasi diri akademik untuk menahan keinginan bermain *game online* dengan mengalihkan perhatian ke aktivitas positif lainnya untuk mengatasi masalah mereka, untuk menghasilkan awal perubahan, membiasakan sikap yang lebih terencana dan tanggung jawab kebiasaan sehari-hari. Berangkat dari penelitian Pratiwi *et al*. (2012) menjelaskan mengenai keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam bidang akademik dan bagaimana keyakinan tersebut dapat memengaruhi prestasi akademik seseorang. Individu dengan efikasi diri akademik yang tinggi cenderung mencapai hasil yang baik, sementara mereka dengan efikasi diri akademik yang rendah diperkirakan menunjukkan performa akademik yang buruk. Selain itu, orang dengan kepercayaan diri yang rendah terhadap kemampuan mereka untuk berprestasi cenderung menunda atau mengalihkan perhatian dari tugas-tugas akademik, misalnya dengan bermain *game* atau menjelajahi internet, sebagai cara untuk menghindari atau mengalihkan perasaan negatif terhadap kemampuan akademik mereka.

Menurut Bandura (1997) pelajar dengan efikasi diri akademik yang tinggi akan memiliki kepercayaan diri yang lebih besar terhadap kemampuan mereka untuk mencapai tujuan akademik, seperti memperoleh nilai baik pada ujian atau menyelesaikan tugas dengan optimal. Hal ini memicu motivasi mereka untuk berfokus pada tujuan akademik dan membuat mereka lebih mampu untuk mencapainya. Sebaliknya, pelajar dengan tingkat efikasi diri akademik yang rendah akan merasa kurang yakin dalam kemampuan mereka untuk mencapai tujuan akademik. Mereka merasa tidak mampu untuk mencapai tujuan akademis

dan akan lebih memfokuskan perhatian mereka pada hal-hal lain (Bandura, 1997). Menurut Owen dan Froman (1988) Efikasi diri akademik merupakan persepsi siswa mengenai kemampuan mereka sendiri untuk melaksankan tugas akademik yang diminta dari mereka di perguruan tinggi dan mencapai hasil yang mereka inginkan dari tugas tersebut. Owen juga menjelaskan bahwa efikasi diri akademik siswa dapat memainkan peran kunci dalam kinerja akademik mereka berkaitan dengan kesehatan psikologis mereka. Linenbrink dan Pintrich (2002) menyatakan bahwa teori efikasi diri menunjukkan bahwa efikasi diri akademik dapat bervariasi dalam kekuatan sebagai suatu fungsi kesulitan tugas dan beberapa orang diperkirakan percaya bahwa mereka paling efektif dalam tugas yang sulit, sementara yang lain hanya untuk tugas yang lebih mudah.

Efikasi diri akademik merupakan salah satu indikator prestasi dalam bidang akademik seorang pelajar. Menurut Nugroho (2007) seseorang dengan efikasi diri akademik yang tinggi cenderung meraih pencapaian akademik yang baik. Efikasi diri akademik mendorong seseorang untuk terlibat dalam aktivitas atau memilih kegiatan yang mendukung pencapaian prestasi akademik. Sebaliknya, menurut Pajares (2002), seseorang dengan efikasi diri akademik rendah cenderung kesulitan dan pesimis dalam menyelesaikan tugas akademik.

Penelitian oleh Fatimah *et al*. (2021) mengungkapkan bahwa 23,9% siswa memiliki efikasi diri akademik yang rendah, 61,2% siswa memiliki efikasi diri akademik yang sedang, dan 14,9% siswa memiliki efikasi diri akademik yang tinggi. Tingkat efikasi diri dan kinerja akademik dipengaruhi secara signifikan oleh kekuatan dan keteguhan keyakinan individu serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas. Wan dan Chiou (2006) menyatakan bahwa remaja yang memiliki masalah dengan kontrol diri dan efikasi diri lebih rentan mengalami kecanduan *game online*. Pelajar dengan efikasi diri rendah cenderung menghabiskan sedikit waktu untuk kegiatan akademik. Akibatnya, mereka mencari kepuasan prestasi melalui aktivitas adiktif seperti bermain *game online* sebagai pengalihan dari ketidakmampuan mereka dalam kegiatan akademik.

Dalam penelitian Irmayani dan Anas (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar terkait dengan kecanduan *game online* karena membuat pelajar terbiasa dengan rangsangan dinamis seperti yang ditemukan dalam *game online* kemudian ketika dihadapkan dengan papan tulis dan buku yang memberikan stimulus yang tidak bergerak (monoton) maka akan terasa membosankan bagi pelajar. Dalam penelitian Rahayu *et al*. (2021) menjelaskan bahwa seharusnya seorang pelajar atau mahasiswa lebih mementingkan sekolah daripada bermain *game online* sehingga mahasiswa memiliki sikap yang positif terhadap akademiknya, namun pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang lebih memprioritaskan waktunya memainkan *game online* daripada melakukan kegiatan yang berkaitan dengan akademik di rumah. Penelitian Garcia *et al*. (2018) menunjukkan bahwa kinerja akademik pelajar dipengaruhi oleh perilaku bermain *game online* dimana anak-anak dan remaja mendapat nilai buruk karena waktu bermain *game* yang berlebihan dan potensi tidak maksimal di sekolah ketika sebagian waktunya banyak dihabiskan untuk bermain *game*.

Owen dan Froman (1988) menjelaskan efikasi diri akademik pada mahasiswa dapat memainkan peran penting dalam kinerja akademik mereka. Efikasi diri akademik mengarah pada persepsi siswa mengenai kemampuan mereka sendiri untuk dapat melakukan tugas-tugas akademik yang diminta dari mereka di perguruan tinggi dan mencapai hasil yang mereka inginkan dari tugas-tugas tersebut. Mahasiswa yang tidak menganggap bahwa mereka memiliki kemampuan dan sumber daya untuk menyelesaikan pekerjaan akademik mereka secara memadai sering kali tidak berprestasi secara akademik seperti teman sebayanya yang menganggap bahwa mereka mampu memenuhi persyaratan kursus akademik mereka dan mencapai nilai serta hasil lainnya yang mereka inginkan. Selain itu

Internet sebagai sumber informasi berperan penting sebagai penunjang dalam kehidupan akademik mahasiswa.

Dalam upaya mengumpulkan lebih banyak data, peneliti melakukan wawancara terhadap dua mahasiswa yang bermain *Mobile legends* dan dua mahasiswa yang tidak bermain *game online* tersebut. Keempat mahasiswa ini terdiri dari tiga orang dari universitas yang sama, yaitu S, M, dan R, serta D dari universitas yang berbeda. Dari hasil wawancara, kedua narasumber pemain *Mobile legends* menyatakan bahwa mereka tertarik bermain karena permainan ini mudah dimainkan dan memiliki banyak fitur menarik. Mereka juga menyebutkan bahwa mereka memiliki kecocokan dalam bermain tim dengan teman-teman dan tujuan mereka adalah untuk menaikkan pangkat atau *ranking* dalam *game* tersebut. Setelah kegiatan perkuliahan usai, mereka biasanya memainkan *Mobile legends* dan tidak langsung pulang. Dalam wawancara tersebut, narasumber R menjelaskan bahwa ia sulit menahan dorongan untuk tidak bermain *Mobile legends* karena sudah menjadi aktivitas harian, sehingga waktu luangnya tidak digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas, tetapi untuk bermain. Hal ini mengurangi rasa percaya dirinya untuk mencapai tujuan akademik karena sering kewalahan saat ujian atau mengerjakan tugas sampai mendekati batas waktu. Sedangkan narasumber D menyatakan bahwa ia bermain *game* pada waktu tertentu, namun tetap memiliki waktu untuk melakukan aktivitas lain dan merasa percaya diri dengan aktivitas serta pencapaian akademiknya. Sementara itu, dua narasumber yang bukan pemain *Mobile legends* menjelaskan bahwa mereka tidak bermain *game* tersebut dan lebih percaya diri terhadap kegiatan serta pencapaian akademik mereka. Dari studi pendahuluan ini, peneliti menemukan bahwa temuan ini dapat mendukung pemilihan sampel penelitian, yaitu mahasiswa yang bermain *game online Mobile legends* dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak memainkannya.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, penelitian ini penting untuk memahami bagaimana bermain *game online*, khususnya *Mobile legends*, mempengaruhi efikasi diri akademik mahasiswa di Banjarbaru. Dengan mengetahui perbedaan efikasi diri akademik antara mahasiswa yang bermain dan tidak bermain *game online Mobile legends*, dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang dampak aktivitas ini terhadap kehidupan akademik mereka. Maka peneliti tertarik untuk membuktikan apakah ada perbedaan efikasi diri akademik pada mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile legends* di Banjarbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena data yang diperlukan bersifat data konkret dan berbentuk angka. Azwar (2014) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif menitikberatkan pada analisis data kuantitatif yang diperoleh dengan cara pengukuran dan kemudian dianalisis menggunakan metode statistika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode uji beda. Uji beda atau uji t merupakan metode statistik yang digunakan untuk membandingkan dua rata-rata sampel.

Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa pengguna *game online Mobile legends* dan bukan pengguna *game online Mobile legends* dengan jenjang pendidikan universitas di Banjarbaru baik laki-laki maupun perempuan. Jumlah total partisipan penelitian sebanyak 154 orang dengan rentang usia 18-22 tahun (remaja akhir), kemudian memainkan *game online Mobile legends* minimal 1-3 jam perhari dan 10-25 jam berdasarkan penelitian Surbakti, *et al* (2023) menunjukkan mayoritas reponden bermain *game online* dengan durasi 1-3 jam/ hari atau ≤ 21 jam/minggu bermain *game online* dan untuk kriteria subjek X2 (mahasiswa bukan pemain *game online Mobile*

legends) berusia 18-22 tahun dan tidak pernah sama sekali atau pernah tetapi tidak memainkan *game online Mobile legends* secara aktif. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *purposive random sampling* (PRS) peneliti memiliki tujuan tertentu dalam memilih anggota sampel, tetapi tetap memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu dalam populasi untuk menjadi bagian dari sampel.

Pengukuran

Instrumen peneltian ini menggunakan skala *The College Academic Self-Efficacy Scale* (CASES). CASES versi bahasa Indonesia oleh Ifdil *et al* (2019) yang awalnya berasal dari bahasa Inggris, alat ukur ini dikembangkan oleh Owen dan Froman pada tahun 1988 untuk mengukur tingkat efikasi diri mahasiswa. Owen dan Froman (1988) dalam studi mereka mengukur tiga aspek utama, yakni situasi sosial yang tampak (*overt*), operasi kognitif, dan keterampilan teknis. Untuk menguji validitas faktorial, mereka menggunakan analisis faktor primer eksploratori. Terdapat 33 aitem dan pada uji coba gugur 4 aitem dan menyisakan 29 aitem. Dari pengukuran ini diketahui reliabilitasnya sebesar 0,940 yang berarti bahwa skala ini reliabel dengan skor minimum 1 dan skor maksimumnya 5.

Prosedur

Pengambilan data pada penelitian ini dilaksanakan di kota Banjarbaru dan skala penelitian dibagikan secara *hybrid*. Skala yang dibagikan secara *online* menggunakan bantuan *google form* dan mendapatkan 101 partisipan. Pengambilan data secara *offline* pertama mendapatkan jumlah partisipan sebanyak 53 orang. Jumlah total partisipan penelitian sebanyak 154 orang.

Teknik Analisis Data

Hipotesis diuji dengan menggunakan analisis *independent sample t-test* menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Sebelumnya, data diuji untuk memastikan distribusinya normal dan data sudah homogen karena itu merupakan syarat penting dalam metode *independent t-test*.

HASIL

Data penelitian yang sudah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dan *gform* dianalisis secara deskriptif dengan tujuan mendapatkan gambaran data penelitian. Analisis data penelitian melalui analisis deskriptif dilakukan dengan cara membandingkan skor hipotetik dan skor empirik variabel penelitian. Alat ukur yang digunakan adalah *College Academic Self-Efficacy Scale* (CASES) terdapat 33 aitem dalam bentuk skala likert 1-5 dengan semua item favorable. Pada uji coba gugur 4 aitem dan menyisakan 29 aitem. Dari pengukuran ini diketahui reliabilitasnya sebesar 0,940 yang berarti bahwa skala ini reliabel dengan skor minimum 1 dan skor maksimumnya 5. Berikut adalah kategorisasi variabel efikasi diri akademik:

Efikasi diri akademik mahasiswa pemain *game online Mobile legends* maupun yang bukan pemain *game online Mobile Legends* di Banjarbaru rata-rata tergolong mayoritas rendah (40,90%) dari 5 kategori yaitu sangat rendah (14,93), rendah (40,90%), sedang (28,57%), tinggi (14,28%) dan sangat tinggi (1,29%).

Pada tabel 2, hasil uji normalitas residual dengan menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov memenuhi nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,200 > 0,05 seperti terlihat pada tabel di atas. Artinya data berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel 3, hasil uji homogenitas di atas, hasilnya variabel efikasi diri akademik memiliki nilai signifikasi 0,497 ($p \geq 0,05$) dan nilai F = 0,464 maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data sampel penelitian sudah homogen.

Tabel 1. Kategorisasi Hasil Pengukuran Efikasi Diri Akademik

No	Interval	Kategori	*Player Legends*	*Mobile*	*Non Player Legends*	*Mobile*	Frekuensi	%
1	X ≤ 83	Sangat Rendah	13	8,44%	10	6,49%	23	14,9%
2	83 < X ≤ 101	Rendah	22	14,28%	41	26,62%	63	40,9%
3	101 < X ≤ 118	Sedang	27	17,53%	17	11,03%	44	28,6%
4	118 < X ≤ 135	Tinggi	11	7,14%	11	7,14%	22	14,3%
5	135 < X	Sangat Tinggi	1	0,64%	1	0,64%	2	1,3%
Total			74	48,05%	80	51,94%	154	100%
Mean			110,81		17.16		-	
SD			107,91		17.31		-	

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.
Efikasi Diri Akademik pada Pemain dan Bukan Pemain *Mobile Legend*	0,200

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F	Sig.
Efikasi Diri Akademik	0,464	0,497

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Variabel	Sig.	Sig. (2-tailed)
Efikasi Diri Akademik	0,497	0,299

Dari tabel 4 di atas, efikasi diri akademik memiliki nilai signifikansi sebesar 0,497 (p > 0,05), dan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,299 > 0,05. Dengan demikian, Ha ditolak dan H0 diterima. Kesimpulannya, tidak terdapat perbedaan signifikan dalam efikasi diri akademik antara mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile legends* di Banjarbaru.

PEMBAHASAN

Dari hasil penghitungan uji analisis *independent sample t-test* pada mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile Legends* di Banjarbaru, tidak ditemukan perbedaan signifikan t 0,497 (p>0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini, peneliti menemukan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam efikasi diri akademik antara mahasiswa pemain *game online Mobile Legends* dengan kriteria waktu spesifik dan bukan pemain *game online Mobile Legends*. Hasil ini sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh Li, Liau, dan Khoo (2015) yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan efikasi diri akademik pada pelajar yang bermain *game online* dan tidak bermain *game online*.

Selain itu, temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Gabrito *et al*. (2023) menjelaskan *Mobile legends* terbukti menjadi permainan paling populer di antara responden. Sebagian besar siswa menggunakan waktunya 1-2 jam bermain *game online* setiap hari, hasilnya sebagian besar responden percaya bahwa aktivitas bermain *game* mereka tidak secara signifikan menghambat kemampuan mereka untuk melakukan tugas di kampus atau di rumah. Efek dari *game online* terhadap kinerja akademik dipandang positif oleh responden. Mereka percaya bahwa bermain *game online* memiliki dampak positif pada nilai ujian, nilai keseluruhan, pengumpulan aktivitas akademik, waktu belajar, konsentrasi dalam belajar, partisipasi dalam kegiatan belajar, interaksi dengan orang lain, minat dalam diskusi kelas, keinginan untuk pergi untuk ke kampus, dan minat dalam kegiatan kampus. Tetapi efek negatifnya, penelitian telah melaporkan hubungan antara sesi permainan yang berkepanjangan dan gangguan tidur, peningkatan kecemasan, dan gejala depresi, tingkat obesitas yang lebih tinggi, peningkatan

tingkat stres dan ketidaknyamanan fisik seperti sakit kepala dan pusing.

Penelitian dari Hudaya *et al*. (2024) menunjukkan bahwa mahasiswa yang sering bermain *game online* cenderung memiliki efikasi diri yang lebih tinggi. Hal ini diperkirakan disebabkan oleh pengalaman positif dan pencapaian di dunia virtual yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Selain itu, efikasi diri yang tinggi juga berhubungan positif dengan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa yang yakin dengan kemampuan mereka cenderung lebih termotivasi untuk mencapai tujuan akademis. *Game online* dapat menyediakan *platform* bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan, menghadapi tantangan, dan merasakan keberhasilan, yang pada akhirnya meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, perbedaan efikasi antara pemain dan bukan pemain *game online* tidak secara signifikan dipengaruhi oleh aktivitas bermain *game* itu sendiri.

Efikasi diri akademik pada penelitian ini yaitu cara seorang individu untuk mencapai performa akademik yang optimal diimbangi dengan yakinnya individu tersebut untuk menuntaskan dan mengatasi permasalahan tersebut. Keyakinan tersebut dapat dilihat yang ditandai dengan indikator seperti keyakinan dalam kemampuan kognitif, keyakinan dalam melakukan hal-hal yang mudah dilakukan, keyakinan dalam hal sosial dan juga situasi kelas yang kaitannya dengan kegiatan yang berhubungan dengan aktifitas akademik Owen dan Froman (1988). Kemudian membandingkan dua populasi sampel yaitu X1 (mahasiswa pemain *game online Mobile Legends*) dan X2 (mahasiswa bukan pemain *game online Mobile Legends*). Efikasi diri akademik merupakan salah satu konsep yang termasuk dalam payung teori teori kognitif sosial. Dalam teori belajar sosial kognitif Bandura, efikasi diri akademik adalah keyakinan diri individu tentang kemampuannya untuk menyelesaikan tugas akademik (Bandura, 1997). Meskipun aktivitas seperti bermain *game online* dapat mempengaruhi aspek-aspek lain dari kehidupan sehari-hari, dampaknya terhadap efikasi diri akademik diperkirakan tidak cukup kuat untuk menghasilkan perbedaan yang signifikan.

Owen dan Froman (1988) juga mengkategorikan tingkatan efikasi diri akademik ke dalam lima level berdasarkan intensitas keyakinan diri seseorang dalam konteks akademik. Kategori ini membantu untuk memahami seberapa kuat atau lemah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menjalankan tugas-tugas akademik. Berikut adalah hasil kategorisasi efikasi diri akademik dalam penelitian ini, didapatkan mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends* memiliki efikasi diri akademik sangat rendah 8,44% , rendah 14,28%, sedang 17,53%, tinggi 7,14%, dan sangat tinggi 0,64%. Sedangkan untuk mahasiswa yang bukan pemain *game online Mobile Legends* memiliki efikasi diri akademik sangat rendah 6,49%, rendah 26,62%, sedang 11,03%, tinggi 7,14% dan sangat tinggi 0,64%. Individu dengan efikasi diri akademik sangat rendah (*very low*) cenderung merasa tidak mampu dalam hampir semua aspek akademik. Mereka sering merasa putus asa dan cenderung menghindari tugas-tugas akademik karena ketidakpercayaan diri yang sangat besar. Mereka sering mengalami kecemasan tinggi dan seringkali memiliki performa akademik yang buruk. Rendah (*low*) pada tingkat ini, individu masih meragukan kemampuan akademik mereka di banyak bidang, tetapi memiliki sedikit keyakinan dalam beberapa tugas atau situasi tertentu. Mereka cenderung kurang proaktif dan diperkirakan membutuhkan banyak dorongan eksternal untuk menyelesaikan tugas akademik. Performa mereka biasanya di bawah rata-rata. Sedang (*moderate*) Individu dengan efikasi diri akademik sedang memiliki keyakinan seimbang pada kemampuan mereka. Mereka dapat mengatasi tantangan akademik dengan cukup baik, tetapi tidak selalu berusaha keras untuk mencapai hasil yang terbaik. Tinggi (*high*) pada tingkat ini, individu memiliki keyakinan yang kuat dalam kemampuan akademik mereka. Mereka cenderung proaktif,

termotivasi, dan mampu mengelola tantangan akademik dengan efektif. Mereka percaya pada kemampuan mereka untuk belajar dan menguasai materi, dan performa akademik mereka biasanya baik. Sangat tinggi (*very high*) Individu dengan efikasi diri akademik sangat tinggi mempunyai keyakinan sangat kuat dalam semua aspek akademik. Mereka sangat percaya diri, termotivasi secara internal, dan mampu mengatasi hampir semua rintangan akademik. Mereka cenderung mencapai hasil yang sangat baik dan seringkali menjadi pemimpin dalam konteks akademik. Berdasarkan hasil kategorisasi tersebut, maka dapat dilihat bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan efikasi diri akademik antara mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile Legends.*

Dalam penelitian ini aktivitas bermain *game nline Mobile Legends* pada subjek yang merupakan mahasiswa yang memasuki usia remaja akhir tidak mengarah kepada kriteria subjek yang mengalami adiksi bermain *game online* melainkan hanya untuk mengetahui perbedaan efikasi diri akademik pada mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile Legends* berdasarkan durasi 1 - 3 jam/hari atau 10-25 jam/minggu mayoritas waktu bermain *game online* (Surbakti, 2023).

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam penetapan kategorisasi sampel dimana peneliti tidak membahas *game* lain yang diperkirakan dimainkan oleh populasi sampel yang tidak bermain *game online Mobile Legends.* Saat menentukan sampel, peneliti tidak mengatur dan memberi presyaratan tentang *game* lain yang dimainkan atau durasi waktu menggunakan gadget atau *social media* selain untuk bermain *game online Mobile Legends*. Sehingga diperkirakan terdapat mahasiswa yang tidak bermain *game online Mobile Legends* bisa saja memainkan *game* lain. Kemudian dalam pengambilan data tidak mencantumkan opsi pilihan secara spesifik durasi bermain *game online Mobile Legends* sesuai kriteria yaitu 1-3 jam per hari, 10-25 jam per minggu dan kriteria hanya dijelaskan pada *inform consent.* Oleh karena itu, penelitian lanjutan yang mengatasi keterbatasan ini dan mengeksplorasi lebih lanjut faktor-faktor yang berperan dan berpengaruh pada efikasi diri akademik di antara mahasiswa pemain *game online Mobile Legends*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbedaan efikasi diri akademik pada mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile Legends* di Banjarbaru menunjukkan bahwa tidak ditemukan perbedaan yang signifikan t 0,497 (p>0,05). Nilai signifikasi pada uji hipotesis bernilai lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends* secara aktif berdasarkan durasi 1-3 jam/hari atau 10-25/minggu dan tidak bermain *game online Mobile Legends* hasilnya tidak ada perbedaan pada efikasi diri akademik mahasiswa dan efikasi diri akademik mahasiswa pemain *game online Mobile Legends* maupun yang bukan pemain *game online Mobile Legends* di Banjarbaru rata-rata tergolong mayoritas rendah.

DAFTAR PUSTAKA

Annur, C. M. (2023). Mobile legends, game seluler paling disukai di Indonesia. *Katadata Media Network*. https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia

Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar

Bandura, A. (1997). *Self efficacy. The exercise of control*. W.H.Freeman and Company.

Baron, R. A., & Bryne, D. (2004). *Psikologi Sosial Jilid 1.* Erlangga.

Bulkis, S. (2022). VIDEO Wali Kota Banjarbaru Aditya Buka Turnamen MLCC di QMall. *BanjarmasinPost.co.id*.https://banjarmasin.tribunnews.com/2022/01/29/wali-

kota-banjarbaru-aditya-buka-turnamen-mlcc-di-q-mall. .

Fatimah, Manuardi A.R. & Meilani R. (2021). Tingkat efikasi diri performa akademik mahasiswa ditinjau dari perspektif dimensi bandura. *Prophetic: Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, *4(*1), 25-36. http://dx.doi.org/10.24235/prophetic.v4i1.8753

Gabrito, R. C., Ibañez Jr, R. Y., & Velza, J. F. P. (2023). Impact of online gaming on the academic performance of debesmscat-cawayan campus students. *Scientific Journal of Informatics*, 10(4), 423-434. http://dx.doi.org/10.15294/sji.v10i4.45007

Garcia, K., Jarabe, N., & Paragas, J. (2018). Negative effects of online *game*s on academic performance. *Southeast Asian Journal of Science and Technology*, 3(1), 69-72.

Griffiths, M.D., Davies, M. N. O., Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, *27(1),* 87-96. https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007

Hudaya, G. A., Hermawan, Y., & Nursolihat, A. (2024). Pengaruh game online dan efikasi diri terhadap motivasi belajar. *Journal Sains Student Research*., *2*(1), 288-300.

Ifdil, I., Bariyyah, K., Dewi, A. K., & Rangka, I. B., (2019). The college academic self-efficacy scale (CASES); An indonesian validation to measure the self-efficacy on student. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling,* *4*(4), 115–121. http://dx.doi.org/10.17977/um001v4i42019p115

Irmayani, I., & Anas, M. (2020). Analisis perilaku siswa yang kecanduan game online mobile legend. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, *6(*2*),* 68-76. https://doi.org/10.26858/jppk.v6i2.13862

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas*. PT. Erlangga.

Liau, A. K., Choo, H., Li, D., Gentile, D. A., Sim, T., & Khoo, A. (2015). Pathological video-gaming among youth: A prospective study examining dynamic protective factors. *Addiction Research & Theory,* *23*(4), 301–308. https://doi.org/10.3109/16066359.2014.987759

Martini. (2019). Digandrungi mahasiswa, Mobile Legends gelar MLBB campus championship 2020. *Indosport.com.* https://www.indosport.com/esports/20191229/digandrungimahasiswa-mobile-legends-gelar-mlbb-campus-championship.

Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online *game* addiction in adolescent: what should school counselor do?. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan, 7*(3), 97-103. https://doi.org/10.29210/132700

Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction*. Journal of Educational and Learning Studies,* *2*(2), 113-119. https://doi.org/10.32698/0772

Nugroho, O. A. (2007). *Hubungan antara self-efficacy dan penyesuaian diri dengan prestasi akademik mahasiswa*. Universitas Widya Mandala.

Owen, S. V., & Froman, R. D. (1988). Development of A College Academic Self-Efficacy Scale. *Conference: NCME.*

Pratama, K. N., & Vitasari, I. (2020). Penerapan hipnocaring guna mengatasi kecanduan game online yang berlebihan pada remaja di desa kebumen, baturraden. *Jurnal of Community Health Development*, *1*(1), 54-61.

Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di

surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa Surakarta*, *1*(2)*,* 1-15.

Rachmanta R.Z. (2021). Sebaran pemain mobile legends Indonesia. *Suara.com*. https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all

Rahayu, I. S., Karana, I., Hardiansyah, M. A., Dewi, D. H., & Elihami. (2021). The relationship of online game addiction with learning motivation in school age children on covid-19 pandemic. *Linguistics and Culture Review,* 5(1), 384-396. https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1650

Sadya, S. (2023). APJII: Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta pada 2022-2023. *DataIndonesia.id*. https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-21563-juta-pada-20222023

Surbakti, T., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2023). Level of online game addiction on adolescents. *Journal of Nursing Care*, 5(3), 10.24198/jnc.v5i3.39044.

Tim CNN Indonesia, (2021). Survei: 19,3 persen anak indonesia kecanduan internet. *CNN Indonesia*. https://www.cnnindonesia.com/gayahidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet.

Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in taiwan. *Cyberpsychology & behavior*, 9(6), 762-766. https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762

Yee, N. (2002). Ariadne-understanding MMORPG addiction. http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html